



¿Tu signo?

Huella, estampa, carácter, marca, o impresión... todos tenemos una señal particular que nos distingue de los demás. Y en tiempos de la Internet, ese signo se hace aún más exclusivo cuando otro símbolo lo acompaña: @

Si aún no tenés una dirección de correo electrónico, te sugerimos que pronto la obtengas; hay muchos proveedores que la ofrecen, y además, gratis. Esta huella es, sin duda, la que nos comunica con el resto del mundo. Que también sea **tuya**.

Billiken
COMPU

Se instala en tu cabeza

Escribinos a : billikencompu@atlantida.com.ar

Sumario



Billiken COMPU

Director Revistas Infantiles:
Juan Carlos Porras

Subdirectora:
Marta Prada

Jefa de Redacción:
Patricia Delmar

Editor periodístico:
Rubén Borlenghi

Colaboradores:
Diego Sasturain
Lorena Blázquez
Flavia Tomaello
Silvia Erlich
Walter Adrián Duer
Carolina Urresti
Juanjo Bruzza
Leandro Coniglio
Flavia Tomaello
Damian Zain
Diego Stigliano
Luis Gaspardo

Departamento de Arte
Director: María Corina van Marrewijk

Coordinador: Gonzalo Policastro

Coordinador de Fotografía:
Carlos N. Kwiek

Consejo Editorial: Jorge de Luján Gutiérrez y
Juan Carlos Porras.

Servicios Exteriores: Francia: Danielle
Raymond. España: César Litvak. Italia: Augusto
Passarelli. Nueva York: Gustavo Cherquis.

Departamento Comercial
Director Comercial Coordinador:
Raúl Sgarbella

Gerente de Nuevos Negocios:
Carlos Biasoni
Jefa de Promoción y Publicidad:
Cristina Janon

Ejecutiva de cuentas:
Victoria De Lara
Administración

Director Administrativo Financiero:
Rafael Pannullo

Gerente de Sourcing:
Raúl Chayé

Departamento de Operaciones:
Pablo Díaz Alberdi.

BILLIKEN COMPU es publicada en Buenos Aires,
Argentina, por Editorial Atlántida S.A., Azopardo
579, Código Postal 1307. Tel.: 4331-4591/99.

PUBLICACION MENSUAL. Revista,
más CD Rom de regalo \$ 7,90.
Registro de Propiedad Intelectual en trámite.
Impreso en Donnelley Cochrane S.A.,
Editorial Atlántida S.A., editora
de las revistas Billiken, Para Ti, Gente
y la actualidad, Chacra y Negocios.
PRINTED IN ARGENTINA.
ISSN 1514-7312



Buenos Aires
Julio 2000
Número 10

página
6

Tiempo libre.compu



¡Llegan las vacaciones de invierno! Te proponemos ideas, lugares y datos piolas.

Curso Word 2000

Creá un regalo original para el Día del Amigo.

página **10**

página
12

CD de regalo doble



Lode Runner 2,

un juego de estrategia e ingenio con asombrosos gráficos.

Y además, viajá a la Luna con un de kit extra: **40 fondos de escritorio con fotos de la NASA.**

página **14**

Súper compus

Conocé las computadoras que se conectan a **satélites** y te indican el pronóstico del tiempo.



página **16**

Beta Tester

Te presentamos los **nombres** de más lectores preseleccionados para esta misión.

página
18

Taller de Lucas

Sacá fotos sin perder tiempo. Te mostramos cómo es una cámara digital por dentro.



página **20**

Ídolos en la Web

Conocé las páginas donde encontrarás nada menos que a **Steven Spielberg,**



On/Off Humor

Reite de las situaciones más absurdas.

página **22**

Con tu Mac

Los juegos de mesa se mudaron a la pantalla de tu compu. Disfrutá del dominó, la batalla naval y otros juegos.

página **30**

página **40**

Libros on line

Con la ayuda de tu compu vas a poder leer y escuchar música junto a las travesuras de un gran personaje de la literatura: **Pinocho.**



Aprendiendo con Internet

Todo sobre el esquí, el clásico deporte del invierno. Descubrí los sites más nevados de la Red.

página **42**

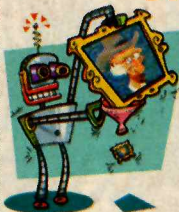
El rincón del cibernmúsico

Escribí partituras con tu compu y convertite en director de tu propia orquesta.

página **44**

Diccio-Enter

Los significados de las palabras que estás cansado de escuchar pero que no sabés qué quieren decir.



página **47**

Llegó el cartero

Fijate si está tu carta junto con todas las que llegaron.

página **50**

Y además...

Canal Stop: (46)
Dos novedades imperdibles

Atlas Mundial Encarta 2000: (32)

Noti-games: (33)
Todo lo que se viene.





Suple

games

*¡Locura total
para gamefanáticos!*

24



El planeta Nox

Viajá a este curioso planeta y tratá de volver las cosas a su orden habitual. Tené cuidado con los obstáculos de la hechicera Hécuba.



Test Drive 6

26

Agarrate fuerte al volante porque aquí la velocidad es fundamental.

Hard Truck

Camiones a toda marcha. Invertí dinero en tu vehículo para que sea más veloz y puedas ganar y acumular puntos.

27



28

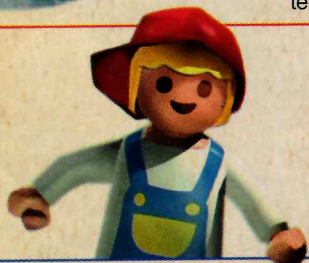
Force Commander



Los personajes y unidades de la **Guerra de las Galaxias** se metieron dentro de un juego de estrategia para que vos te diviertas.

Alex en la granja

Ahora los más chiquitos pueden hacer realidad el sueño de Alex: construir su propia granja.



29

Todo consolas

30/31



Jugá con **Grind Session** y **Samba de Amigo**. Subíte a la tabla de skate en tu **Playstation** y bailá junto al mono Samba en tu **Sega**. **Conquer's Pocket Tale** es la historia de una ardilla que rescata a su novia. Podés jugar en tu **Game Boy Color**. **Excitebike 64** es un juego de motocross con diversión asegurada.

34

Siguen aumentando las páginas más buscadas... Un espacio súper atrapante para vos y tus amigos.

La cueva del truco



Tiempo libre. co

El año es largo, las vacaciones cortas... Pero tanto la ciudad como la montaña, la playa o el campo, ofrecen opciones para compartir los momentos más divertidos con la familia y los amigos. Prestá atención que con la ayuda de tu compu podés diseñar un plan de actividades a tu medida. ¡Tomá nota!

Auricular con micrófono Genius, (Computer Factory)
www.computerfactory.com.ar

Para ir al cine bien abrigada, Paz eligió pantalón, polera y chaleco de John L. Cook (www.johnlcook.com.ar) y un reloj infalible de Adidas (www.adidas.com)

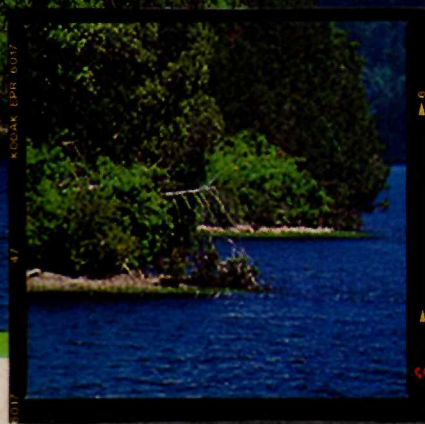


Puerto Madero, el Planetario, el Museo de los Niños, el Parque de la Costa ...¡Qué fiesta!

mpu

Lucas lleva campera, pantalón y botas de Secret Spot (e-mail: secret_spot@ciudad.com.ar). Mochila, gorro y largavistas de Buenos Aires Sport (e-mail: buenosairessports@uol.com.ar) y buzo rojo de Mistral (www.mistral.com)

La montaña ofrece un montón de actividades: esquí, montañismo, snowboard, caminatas, pesca y calbagatas. ¡Filmá todo!



www.cuyo.com/



www.cordobadigital.com/turismo-cba/paravachasa.htm



www.smandes.gov.ar/abajo.htm

Cámara Video Blaster Web Cam Go de Creative Labs, de Computer Factory. (www.computerfactory.com.ar)



servicios en la red para viajar



Estos sitios resultan muy prácticos a la hora de informarse sobre tarifas, alojamiento y todo lo que se necesite. ¡Cliqueá!



www.thetouristcompany.com/cgi-bin/TheCompany.storefront

www.despegar.com/



www.pinamar.com.ar/



El mar es para una gran mayoría el marco ideal para relajarse... en invierno también nos atrapa. Caminar, juntar caracoles... ¡ah!

Manuel se fue a pasear por la playa bien equipado: pantalón y buzo de Mistral (www.mistral.com.ar). Campera, zapatillas y gorro de Adidas. (www.adidas.com).

Sintonizador de TV con captura de imágenes LifeTV de LifeView para la PC, de Computer Factory. (www.computerfactory.com.ar)





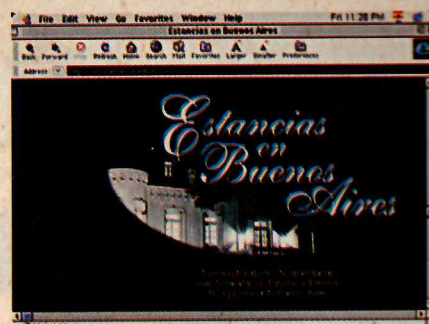
Para documentar todos los paisajes y mandar las mejores imágenes de las vacaciones por e-mail a nuestros amigos, la cámara **Eagle Cam** de **Zoltrix** es ideal, distribuida por **Computer Factory**.



Belén, muy canchera, viste jean de **Mistral** (www.mistral.com), zapatillas y bolso de **Adidas** (www.adidas.com), suéter y gorro de **John L. Cook**, (jhonlcook.com.ar).



Cámara Video Blaster Web Cam Go de **Creative Labs**, distribuida por **Computer Factory**. (www.computerfactory.com.ar)



www.estanciasenbsas.com/



www.estanciasenbsas.com/estancias_sec.htm



Nada como nuestro campo para descansar y disfrutar de los días y las noches más tranquilas. Las estancias y chacras invitan a muchas actividades más que divertidas.



www.estancia-lachacra.com.ar/

Sorpresa en el Día del Amigo

SI QUERÉS ENTREGAR UN REGALO ORIGINAL
¿QUÉ TAL UNA PÁGINA WEB CON SONIDOS E IMÁGENES?

Pronto llega el **Día del Amigo (20 de julio)** y todo el mundo regala algo. ¿Vos querés quedar muy bien y sorprender con algo especial y distinto? Acá tenés la solución, porque una página Web es un regalo muy, muy especial, y muestra la obra de un experto. No te preocupes: como vos sos un experto, este trabajo es fácil. Separá la tarea en pasos. Primero, tenés que buscar y

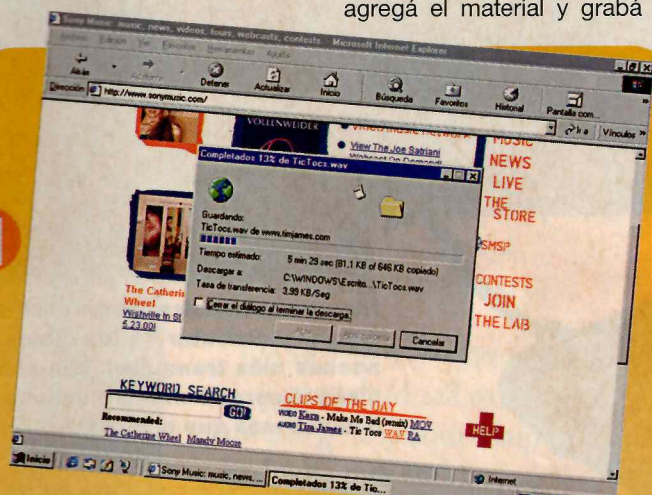
obtener en la **Internet** los archivos de imagen o sonido que querés regalar. Prepará una **carpeta** en el escritorio para guardar ese material y comenzá tu búsqueda, capturando imágenes o sonidos de acuerdo con los gustos de tu amigo. Luego abrí **Word 2000** y armá una página con título y texto, como ya hemos hecho en otras ocasiones. Empleá **Wordart** y las tipografías cargadas en tu máquina. Después agregá el material y grabá tu

página. Guardala como un archivo **htm** y podrás enviarla por correo electrónico u **subirla** a un servidor para que todos disfruten tu regalo. También podés grabarla en un disquete para entregársela a tu amigo/a personalmente. En ese caso asegurate de que el archivo tenga algo menos de 1,4 MB, que es la capacidad del disquete, revisando las **propiedades** del archivo.

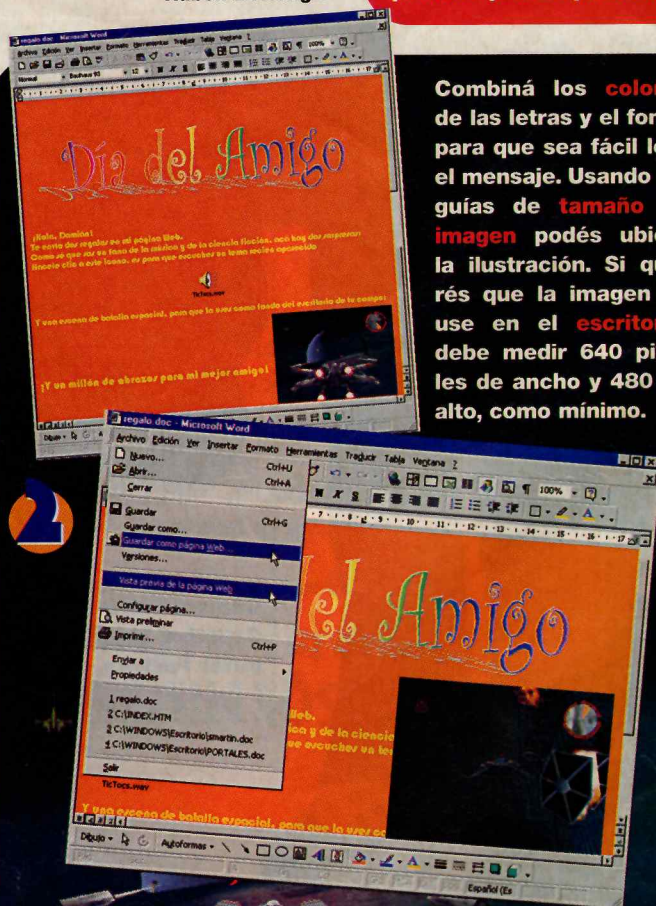
Rubén Borlenghi

consejo experto

- Los archivos de imágenes **BMP** (los más comunes en Windows) ocupan mucho espacio en disco. Usá **GIF** o **JPG**.
- Si vas a regalar archivos de música, asegurate de tomarlos en sitios donde se indica claramente que el autor de la música o la empresa grabadora dieron permiso para copiarlos.



Las empresas grabadoras y distribuidoras de **música**, como Sony Music, suelen poner en la Web **muestras** del trabajo de sus estrellas, que podés bajar a tu máquina y luego escuchar con un programa apropiado como el **Reproductor de Windows**.



Combiná los **colores** de las letras y el fondo para que sea fácil leer el mensaje. Usando las guías de **tamaño de imagen** podés ubicar la ilustración. Si querés que la imagen se use en el **escritorio**, debe medir 640 píxeles de ancho y 480 de alto, como mínimo.

**PARTICIPÁ
Y GANÁ**

**super
promo**

¡Entrá al mundo de Pokémon

**MIRÁ EL VIDEO,
CONVERTÍTE EN UN EXPERTO Y CONTÁNOS
CUÁNTO SABÉS**

¡Llegó "PÓKEMON, La Película"! Una oportunidad ideal para hacerles conocer a tus padres la verdadera historia de los personajes más divertidos y brillantes de todos los tiempos. Como vos sabés casi todos sus secretos, te invitamos a jugar con nosotros. ¿Estás listo?

Imperdible

Las vacaciones de Pikachu + la Carta Exclusiva de Mewtwo guardan dos tesoros que te sorprenderán. Junto al cortometraje, obtendrás el juego de cartas intercambiables con la carta más increíble, que sólo podrás conseguir con la compra del video. ¿Sabías que existen en el mundo cuatro cartas que se obtienen únicamente con las promociones. ¡Esta es tu oportunidad!

¡Tomá nota!

Contestá estas diez preguntas del juego del siglo XXI donde los maestros y sus criaturas compiten para alcanzar la gloria en las ligas nacionales, regionales e internacionales.

Preguntas mágicas

1- ¿Qué es una carta Pokémon promocional (*promo card*)?

2- ¿Cuál es la única manera de la que se puede conseguir la carta de MEWTWO?

3- ¿Qué nuevo Pokémon se presenta en la Película?

4- ¿En qué se diferencia de los restantes Pokémon?

5- En los mazos del Juego de

Cartas Intercambiables, vienen 3 tipos de cartas ¿cuáles son?

6- ¿Qué significan los puntos de impacto (IP o PI) en una carta Pokémon?

7- ¿Qué cartas utiliza el entrenador para apoyar a sus Pokémon?

8- ¿Cuál es el sueño de un entrenador de Pokémon?

9- ¿Qué diferencia a un entrenador de un

maestro Pokémon?

10- ¿En qué se transportan los Pokémon?

Premios: 10 kit de Pokémon

Cada kit contiene:
Un video de "POKEMON, LA PELICULA" + un CD de Pokémon + un coleccionador con paquetes de figuritas y un mazo de cartas Pokémon intercambiables.

Carta o e-mail

Contestá estas diez preguntas numeradas y mandalas junto con tus datos (nombre, apellido, dirección, código postal, teléfono, e-mail) a **Billiken Compu** -Azopardo 565/ 1307 Capital-. Apurate, el plazo es hasta 10 de agosto próximo. Participarás en el sorteo y podrá ganar fantásticos premios. ¡Mucha suerte!

**Los nombres de los ganadores serán publicados en la edición de Billiken Compu N° 12, de septiembre.*



cd con doble regalo

Resolvé los d

Lode

Runner

2

Juego
Completo

★ Lode Runner 2 es un juego sencillo, pero no fácil. El objetivo es recolectar todas las piezas de oro de un nivel y escapar con vida sin que te atrapen los encapuchados. La puerta se abrirá sólo cuando hayas recogido todas las piezas. Tus recursos son limitados, ya que sólo podés correr, subir y bajar escaleras y hacer pozos. Estos pozos son fundamentales, ya que en ellos podrás atrapar a los encapuchados. ¡Pero cuidado! Únicamente tenés unos segundos antes de que se recuperen. Sólo podés hacer pozos en el nivel en el que estés parado. Así que, por ejemplo, si querés llegar a una pieza de oro que está dos niveles por debajo de donde estás, tenés que hacer

dos pozos en el nivel de arriba para poder hacer uno en el de abajo y llegar hasta ella. Si hacés sólo un pozo en el primer nivel quedarás atrapado y perderás una vida.

5 mundos y 3 clases de encapuchados

Este juego se compone de cinco mundos, cada uno con más de quince rompecabezas. Al resolver uno, automáticamente pasarás al siguiente. Estos cinco mundos se llaman **Jungle**, **Wacky**, **Gear**, **Industry** y **Mona**. Se distinguen por su gráfica y grado de dificultad. Te aconsejamos que comiences por **Jungle**. Los encapuchados son de tres clases, **azules**, **púrpuras** y **negros**. Los primeros son los más tontos y



añios de Lode Runner 2

ESCAPÁ DE LOS PELIGROS QUE TE ACECHAN
EN CADA ESCENARIO Y COMPLETÁ
TODAS LAS MISIONES DE ESTE SÚPER JUEGO

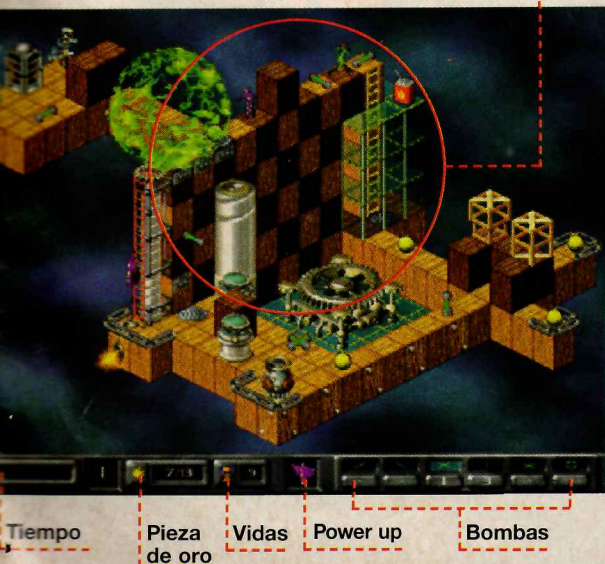
controles

Para mover al personaje utilizá **7**, **9**, **1** y **3** en el pad numérico. Para hacer pozos, **Q**. Podrás recoger un objeto (no una pieza de oro, sino un **power up** o una bomba), con **0** en el pad numérico. Para usarlo, **Espacio**. Si querés colocar una bomba, presioná **Control**, y si tenés más de un tipo de bomba, elegí la que quieras con **Tab**. Usá **Shift** para dejarte caer desde los cables. Igualmente, podés configurar los controles ingresando al menú **Options** y luego a **Configure Controls**. ¡Suerte!

los últimos los más peligrosos. ¡Cuidado!

Para comenzar debés elegir **Single Player** en el menú principal, y luego **New**. En la pantalla siguiente podrás empezar el juego desde el comienzo con **Start Game** o seleccionar un nivel haciendo clic en **Select Puzzle**. En el primer caso aparecerás en una encrucijada. Siguiendo cada brazo de la "X" llegarás a un mundo diferente. Para iniciar el juego debés apretar **Espacio**. Te aconsejamos que hagas clic en **Select Puzzle**, selecciones el mundo **Tutorial** y juegues todos sus niveles para familiarizarte antes de empezar un partido.

Podés desplazar la cámara sin mover al personaje manteniendo apretada la tecla **Alt** y guiándola con los cursores.



Los niveles serán más difíciles a medida que avances en el juego.



Para salvar tus partidos apretá **Esc** para acceder al menú y seleccioná **Save Game**, guardando el archivo en una carpeta.



40 fondos de escritorio
con fotos de la **NASA**
Imágenes históricas
de las siete
expediciones **Apolo**

¡Viajá a la Luna!

Regalo
extra



datos útiles

Las imágenes son **BMP**, para que puedas cargarlas con facilidad. Copiá las que quieras en el directorio **Windows**, para encontrarlas y agregarlas a tu **escritorio**. También podés enviarlas a algún amigo, como **attach** por **e-mail**.



**SOL, LLUVIA,
NIEVE... PROGRAMÁ
TUS VACACIONES
CON INTERNET**

Espías del clima

Cuando llega el momento de armar los bolsos con la ropa de cada uno, todas las madres se preguntan lo mismo: "¿hará mucho frío?" ¿lle-
vás ropa liviana?" Con la **compu** y

tu conexión a **Internet** podés darle una gran ayuda, averiguando las condiciones del clima en el lugar que van a visitar. Hay empresas especializadas que cargan en sitios Web las observaciones de técnicos en cada lugar y las combinan con datos

tomados por **satélites especiales**. Toda la información se traslada a las cartas del clima que muestran la temperatura, presión, humedad, vientos y otras referencias para cada lugar. Con esos datos los meteorólogos pue-

den elaborar los pronósticos que aparecen más tarde en radio, TV o en los diarios.

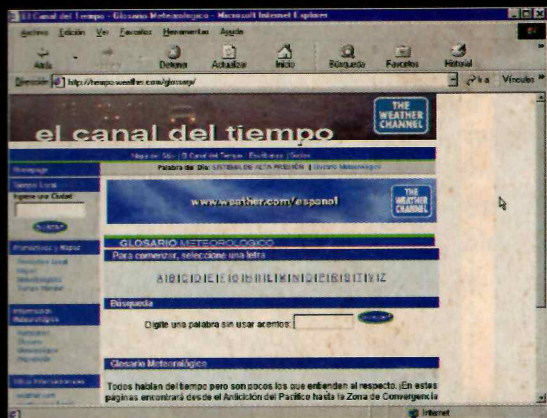
Las grandes computadoras con varios microprocesadores y con memoria RAM de muchos miles de megabytes intervienen en dos pasos de este apasionante trabajo: cuando se bajan y arman las **imágenes** desde los satélites, como ya te contamos en otro número de Billiken Compu, y cuando se elaboran los **modelos del clima**. Estos programas contienen datos de la superficie de una zona, como un lago o una montaña, además de la información meteorológica que mencionamos antes. Dentro del programa hay **fórmulas matemáticas** muy complejas con las cuales los científicos tratan de predecir el desarrollo de una tormenta, o el cambio de dirección del viento en la zona. Esa es una manera de armar los pronósticos. Varios sitios de la red te ofrecen estos datos de manera gratuita, y con fotos satelitales para imprimir. Uno de ellos es el Servicio Meteorológico Nacional y otros que también visitamos son Yahoo! Argentina y el sitio Web del Wheeler Channel, que usa compu-
s de SGI.



La Sun, una de las súper computadoras con gran capacidad de cálculo.



Esta es una IBM 390. Estas máquinas tienen grupos de 14 procesadores funcionando a más de 600 MHz.



Las imágenes se obtienen con satélites como el UARS y el NOAA, con luz visible o radar.



Beta Tester

SIGUEN LLEGANDO PEDIDOS
PARA INTEGRAR
ESTA MISIÓN ESPECIAL

¿Sos un elegido?

Seguimos preseleccionando a los Beta Tester del equipo que probará el nuevo juego de Microsoft. Llegan mensajes de todas partes, desde Ushuaia a Salta y desde Mendoza a Concepción de Uruguay. Hay varios mensajes de Mar del Plata y de Capital Federal, y todos son contestados puntualmente por Lorena, que va armando la lista con toda su paciencia. Aquí va la lista de los preseleccionados de este mes:

Lucía Belén Galindo
Patricio Esteban Eriz
Leonardo Matías Buonsante
Fabián Héctor Chacón
Ariel A. Cívale
Julián Gemignani
Adrián Fabio Cueto
Juan Santiago Berti
Ana Vanina Lacuadra
Daniel Kim
David Federico Carabajal
Fernando Bermúdez
Pablo Sebastián Zingariello
Cristian Bouzas
Pablo Guidi

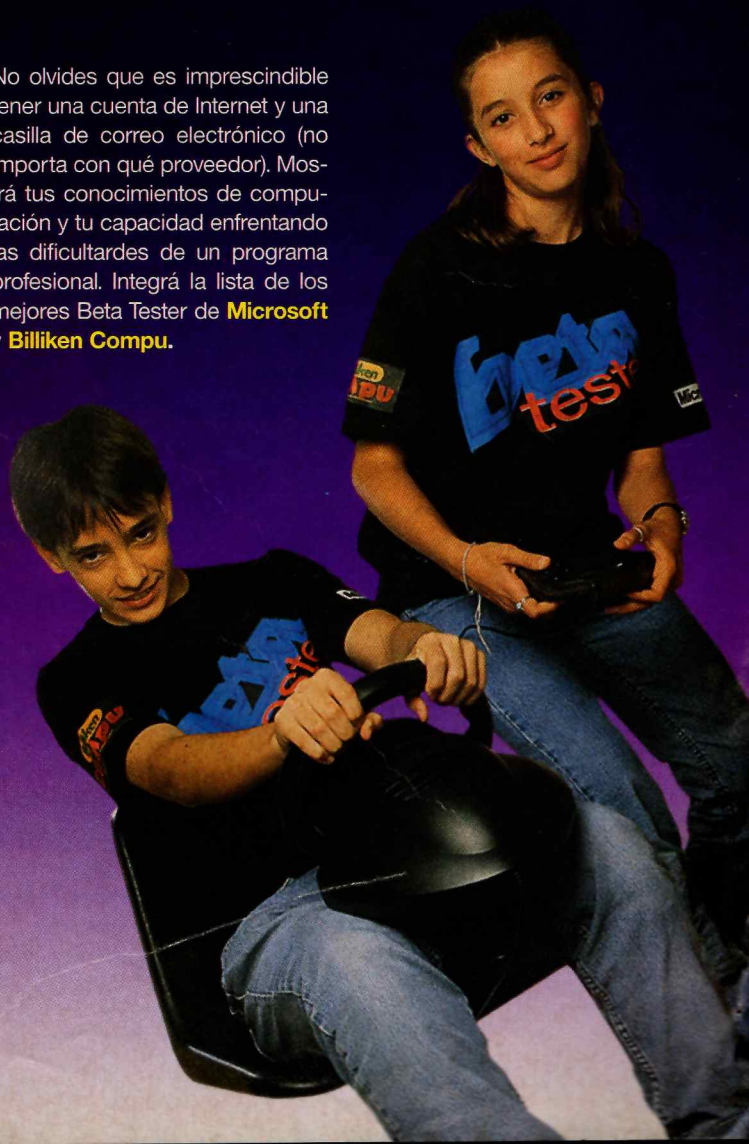
Datos imprescindibles

Para los que no están al tanto (y para los menos memoriosos) repasamos el tema: buscamos a los mejores Beta Tester entre nuestros lectores y lectoras. Un **Beta Tester** es una persona que tiene una compu muy buena, con excelente placa de video y una paciencia mejor que su compu, para probar durante horas y horas un juego que nadie conoce, anotando los problemas y detallándolos a los programadores. **Microsoft** lanzará un juego nuevo, y quiere que los chicos y chicas de nuestro país señalen los inconvenientes a los programadores.

Para lucir con orgullo

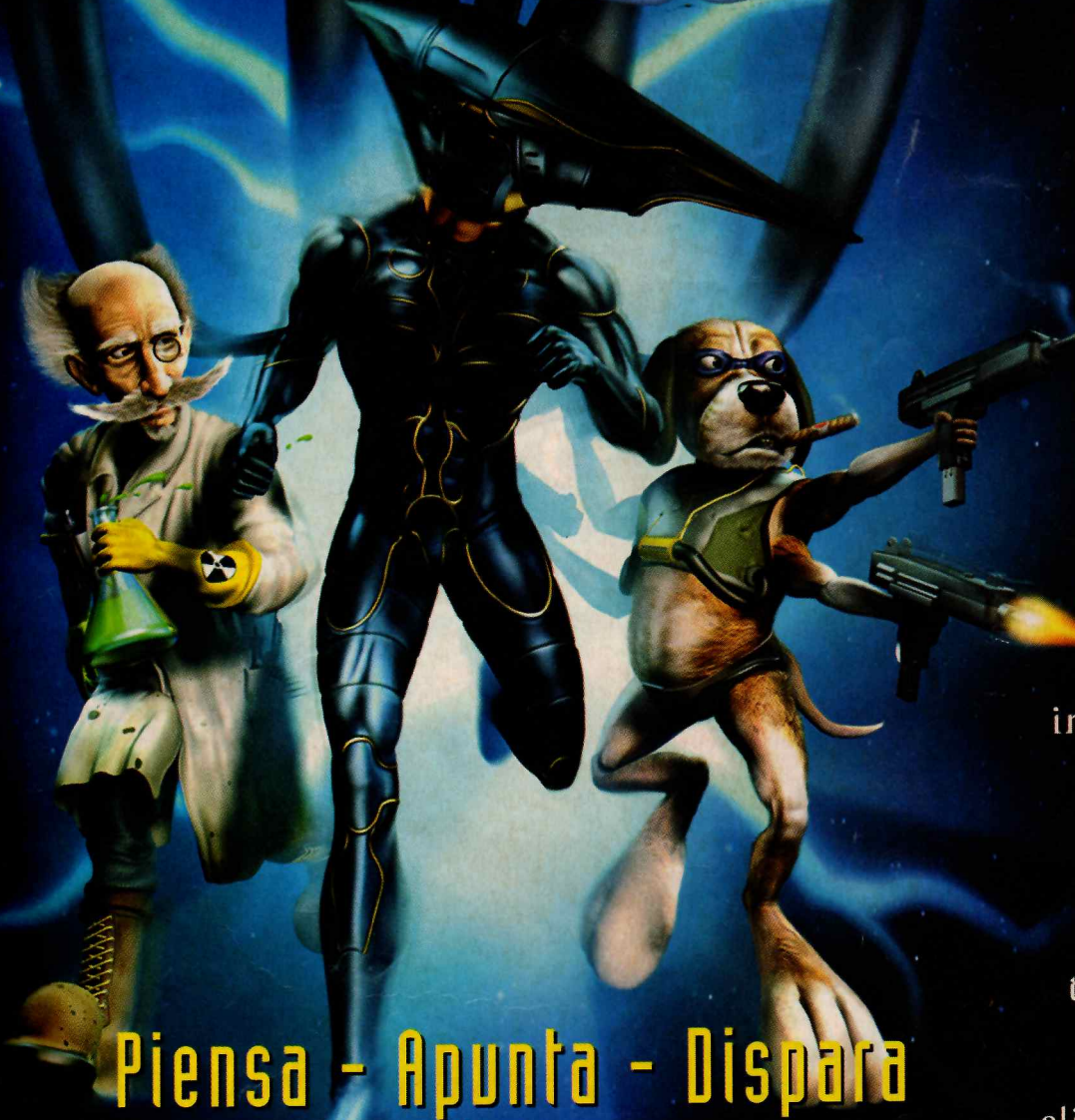
¡Atención amigos! Ya están listas las remeras que identificarán a los **Beta Tester** de **Billiken Compu** y **Microsoft**. A partir de la primera semana del mes próximo los preseleccionados comenzarán a recibirlas. **¡Animate y participá!** Prepará tu compu y enviá un **e-mail** a cualquiera de nuestras direcciones de correo electrónico.

No olvides que es imprescindible tener una cuenta de Internet y una casilla de correo electrónico (no importa con qué proveedor). Mostrá tus conocimientos de computación y tu capacidad enfrentando las dificultades de un programa profesional. Integrá la lista de los mejores Beta Tester de **Microsoft** y **Billiken Compu**.



3 Atípicos Héroes. 1 Único Objetivo

MDK2



¡Kurt Hectic ha vuelto para salvar el universo! Y esta vez cuenta con la inestimable ayuda del genial Dr. Hawkins y Max, un perro de seis patas armado hasta los dientes. Juntos, deben ser más sigilosos, inteligentes y fuertes que todos sus enemigos, ya que intentarán nada menos que salvar la Tierra de los viles alienígenas que la amenazan.

Piensa - Apunta - Dispara

DEVELOPED BY
BIOWARE
CORP

Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.™



TAMBIEN DISPONIBLE
PARA

Sega Dreamcast

San Luis 3065 - (1186)
Cap. Fed. - Argentina
Tel/Fax: 4962-7263
www.edusoft.com.ar

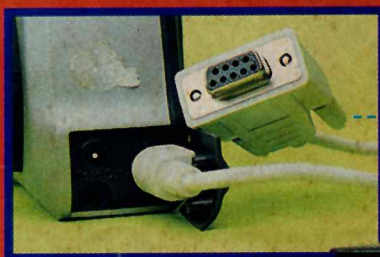
Distribuye:

EDUSOFT

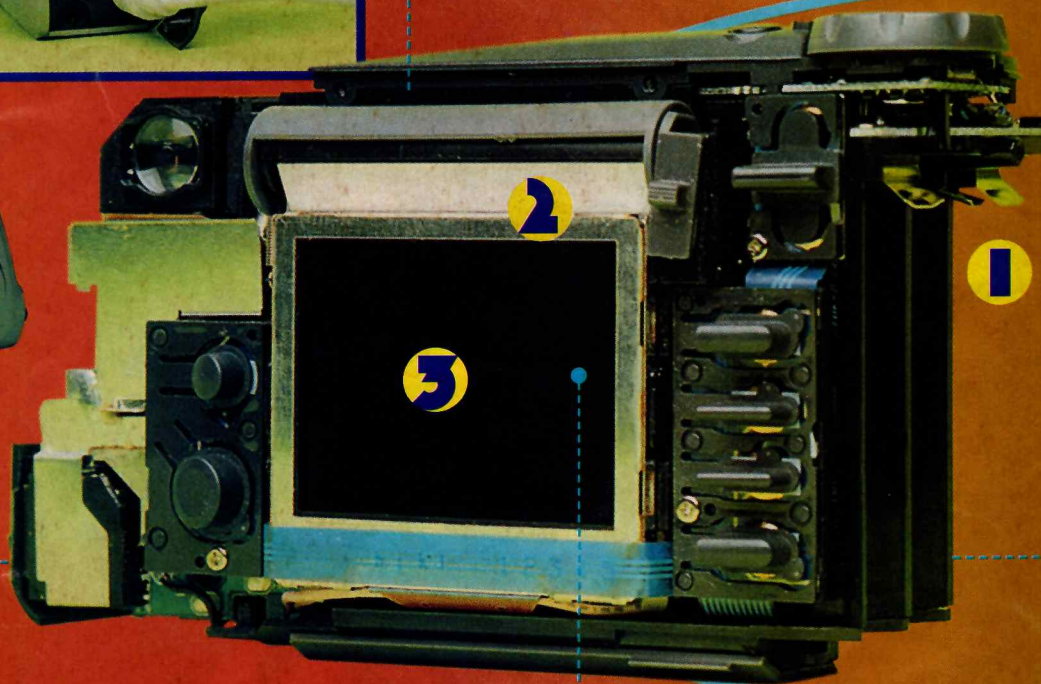
©2000 Interplay Entertainment Corp. Ormen Engine ©2000 BioWare Corp. Desarrollado por BioWare Corp. El BioWare Ormen Engine y el logo de BioWare son marcas registradas de BioWare Corp. Todos los derechos reservados. MDK, MDK2 y las marcas relacionadas, Interplay, el logo de Interplay, y "By Gamers. For Gamers." son marcas registradas de Interplay Entertainment Corp. Todos los derechos reservados. El resto de los logos y las marcas son propiedad de sus respectivos dueños. Edusoft es distribuidor exclusivo en Argentina, Industria Argentina.

Ojos digitales

Vacaciones de invierno, hermosos paisajes y la cámara de fotos son cuestiones que suelen ir de la mano. El problema es llevar los rollos a revelar y encontrar que algunas de las mejores tomas están oscuras, o los primos salieron sin cabeza en la única foto donde posaron con nosotros. Pero la computación puede ayudarte. Con una cámara digital, enfócalo el motivo, corregís el encuadre en el visor y disparás. La imagen se guarda en la cámara, porque se eso se trata: un aparato compuesto por un grupo de **lentes**, una **placa sensible** a la luz y una **memoria** donde queda grabada la información. ¡Problema solucionado!



Las imágenes se pasan a la PC por medio de un cable que se conecta a la **entrada serie**. Algunos modelos pueden enviar las fotos a una **impresora**, y otras tienen **salida de video** para conectarse a una tele.



Al separar las tapas quedan a la vista los **soportes de las baterías** (1) y el pequeño **tubo** (2) que ilumina por detrás a la **pantalla de imagen** (3). El **panel** (4) de la parte superior indica cuántas fotos quedan.



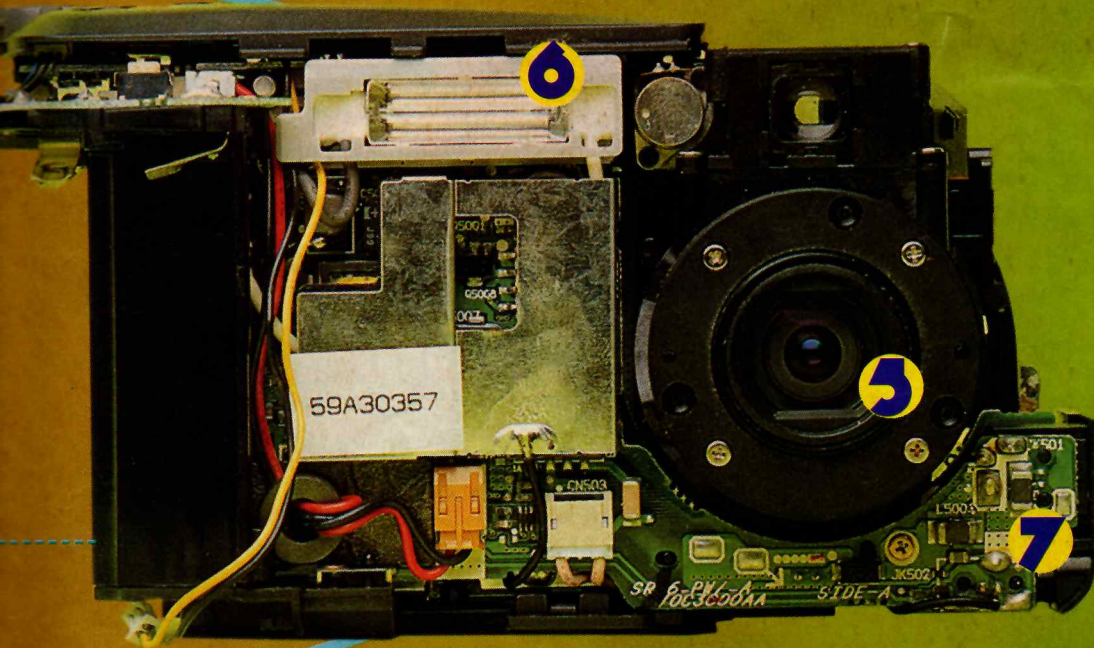
Computados

- Las imágenes grabadas por las cámaras digitales generalmente son archivos **JPG** y se pueden modificar con cualquier **programa de retoque fotográfico**.
- Los fabricantes de las cámaras proveen **software** de manejo de imágenes para armar álbumes de recuerdos y en algunos casos grabar descripciones sonoras.



El **monitor** de la cámara es una pantalla de cristal líquido muy parecida a la de las **notebook** y muestra una imagen nueva u otra que está en la memoria.

SIN CORRIDAS AL LABORATORIO, SIN ESPERAS,
SIN PROBLEMAS, LAS FOTOS VAN A TU COMPU
O A LA IMPRESORA EN POCOS SEGUNDOS



El **objetivo zoom** (5) puede enfocar muchas personas o un detalle cercano. Detrás de las lentes está la placa sensible, dividida en más de un millón de puntos. Para las fotos con poca luz se usa el **flash** (6), y todo es controlado por un microprocesador soldado a una de las **placas de circuito** (7).

CÓMO FUNCIONA

Todo esto sucede cuando apretás el botón de vista previa de una cámara digital: la luz entra por el objetivo y da contra una **placa sensible**. El **microprocesador** analiza la información de la imagen y determina el **color** y el **brillo** que debe mostrarse en cada punto de esa imagen. Los datos pasan a la **memoria** y son mostrados en la **pantalla** del visor y si te gusta el resultado, aceptás y se graban en la **memoria**. Como si esto fuera poco, si falta luz y el **flash** está conectado en "automático", se dispara.

el guardabytes

La información de cada punto luminoso de la imagen se transforma en bytes que se graban en una memoria interna. En esta cámara se usa además una **tarjeta de memoria CompactFlash**, para llegar a los 12 megabytes. Otras cámaras graban los datos en disquetes.





STEVEN SPIELBERG ES EL REY DE HOLLYWOOD. PERO SU MAGIA NO SÓLO SE REFLEJA EN LA PANTALLA GRANDE, AHORA TAMBIÉN ESTÁ EN INTERNET.

Fabricante de ilusio

Por fin llegaron las vacaciones de invierno. Un momento ideal para cargar las pilas, descansar y organizar salidas con amigos. Tiempo para ir al cine, por ejemplo. Y si pensamos en la pantalla grande, hay un nombre que nos hace clic en la cabeza: **Steven Spielberg**. Esta vez, navegamos en la Web y nos encontramos con un montón de sitios súper interesantes acerca de este gran director y productor estadounidense. ¿Sabías que él tenía casi tu edad cuando ya soñaba con la cinematografía? Sí, a los doce años, se adueñó de una cámara Súper 8 que su mamá le había regalado a su padre y a la semana siguiente, ya había filmado un cho- que de tre-

nes eléctricos y poco tiempo después, **Escape to Nowhere** un material de 40 minutos acerca de la Segunda Guerra Mundial. Tomó cursos de filmación en Universal y a los 20 años consiguió que un productor financiara **Amblin**, un corto de 24 minutos. Esta historia le abrió las puertas de **Universal Studios** y rápidamente se convirtió en director de distintas series televisivas.

Carrera acelerada

En 1972, convenció a los productores de **Tiburón** para que confiaran en él como director del film. En 1975, la película se estrenó con un éxito arrollador y su nombre comenzó a dar vueltas por el mundo. Sin dudas, ese fue su primer gran paso. En 1977 estrenó **Encuentros cercanos del tercer tipo** donde el guión, la dirección y los efectos especiales corrieron por su cuenta. Cuatro años más

Locura jurásica

Sin duda la pasión por los dinosaurios resurgió en los últimos años gracias a las realizaciones de Spielberg que nos acercó a un mundo perdido abriendo incluso las esperanzas de una "vuelta" de los

reptiles extinguidos, mediante la clonación de huevos conservados en resina. Pero también llegaron más creaciones, como la de Disney que veremos este mes.

tarde, filmó **Los cazadores del arca perdida**, con Harrison Ford en el papel de Indiana Jones. Y en 1982 llegó **E.T.** con récord de taquilla. En las direcciones que te damos vas a encontrar una larga lista con todas sus pelis. Entre ellas: **Indiana Jones y el templo de la perdición** (1984); **Indiana Jones y la última cruzada** (1989); **Hook** (1991); **Jurassic Park** (1993); **La lista de Schindler** (1993); **Jurassic Park II** (1997); **Rescatando al**

soldado Ryan (1998), etc. También produjo **Volver al futuro I, II y III** y **Un cuento americano**, la historia del ratoncito Faivel, entre otras. En estos sitios te sorprenderás con fotos, resúmenes, notas periódicas, novedades y datos curiosos de su vida y su filmografía. Durante su infancia y adolescencia su mente se encar-



www.mrboy.com/spielberg
www.multimedia.com/spielberg
www.geocities.com/Hollywood/Academy/8818
www.scruffles.net/spielberg
www.hometown.aol.com/Hender67/index.html
www.apriweb.com/amante/index.html

es

gó de "recopilar" las imágenes a las que luego su imaginación daría vida.

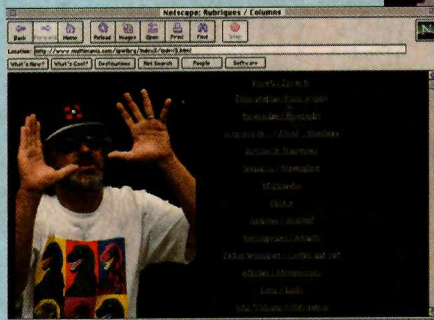
Efectos especiales

Es un fabricante de ilusiones. Un director distinto que sabe lo que el público quiere porque nunca dejó de ser espectador de sus propios films. El "efecto Spielberg" radica en su manera de contar historias y la atmósfera en que se desarrollan. Nos asombró con sus efectos especiales y logró enseñarnos el mundo con sus ojos de niño. Siempre tuvo proyectos en mente. Este 10 de julio comenzará a filmar **Inteligencia Artificial** para Warner Bros./Dreamworks. El protagonista será un robot y la historia nos hablará de los posibles peligros en los que puede caer la humanidad a causa de un descontrolado uso de la inteligencia artificial. Pero para verla vas a tener que esperar hasta el 2001. 

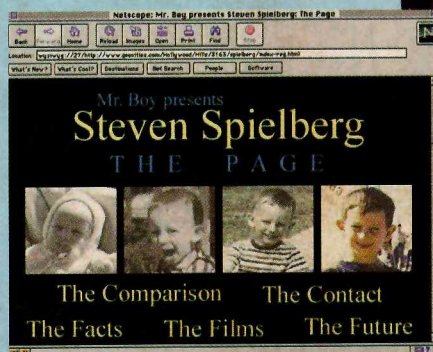
Lorena Blázquez



Toda su filmografía en la Red. Navegá y conocé más secretos.

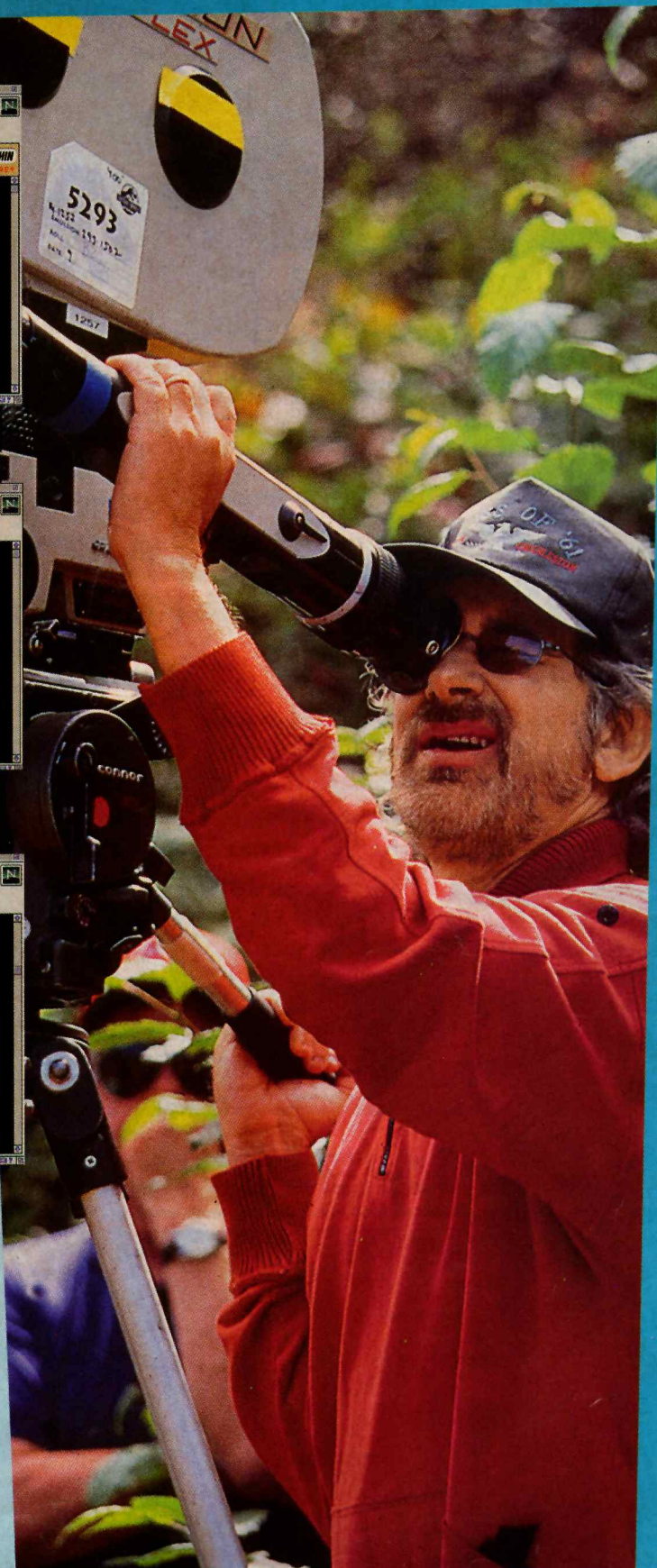


Con Jeffrey Katzenberg y David Geffen fundó Dreamworks.



Hitos de película

Con **ET** el mundo entero repitió aquella frase de "ET phone home". Junto a Dustin Hoffman y Robin Williams hizo **Hook**. Quizá el personaje más sonado fue **Indiana Jones**, con Harrison Ford. Y los éxitos se sucedieron con **Jurassic Park** y su saga. En abril de 2001, llegará **Minority Report**, un film para Fox / Dreamworks.



¿de qué te reís?

ON / OFF

A VECES LA VIDA NOS HACE PASAR POR SITUACIONES IMPREVISTAS. EL HUMOR ES LA SALVACIÓN, ¿O NO?

por Leo Arias



¿te pasó que...

tras haber escrito un montón de texto, cuando levantaste la vista... todo estaba en MAYÚSCULAS??? (No era la idea, claro).

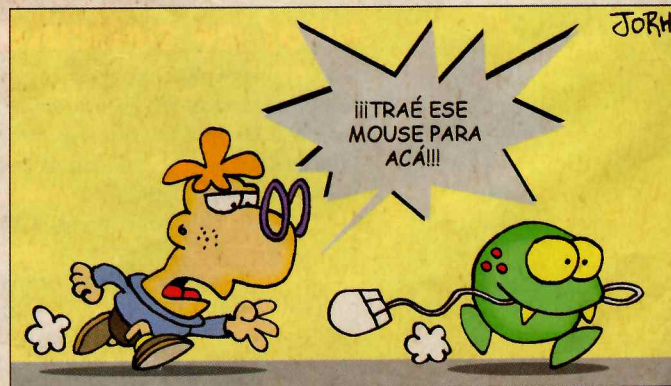
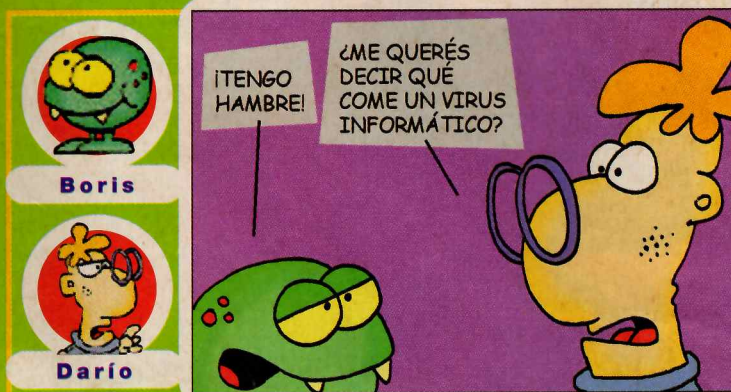
terminabas un trabajo en Internet sobre Jujuy y ya al final te llama un compañero y te menciona al pasar que la provincia en cuestión era Chubut?

le mandaste una tarjeta animada a una amiga para su cumple, te agradeció mucho, pero en realidad cumplía justo dentro de un mes?

Estos chistes llegaron por e-mail a billikencompu@atlantida.com.ar ¡Envía los tuyos!

Boris, el virus

por Jorh



**Biliken
COMPU**

suple

games

Juegos a mil por hora

Atención:
4 páginas de
TRUCOS

Test Drive 6
Nox
Hard Truck
Grind Session
Samba de Amigo
Conquer's Pocket Tale
Excitebike 64
Y mucho más...

Escribí a: suplegames@atlantida.com.ar

Lucha por el poder

UNA AVENTURA GRÁFICA CON ELEMENTOS DE JUEGO DE ROL. ¡SÚPER ATRAPANTE!



El juego comienza cuando somos transportados junto con el televisor a través del tiempo y el espacio a una tierra extraña, el planeta **Nox**. Allí la malvada hechicera **Hécuba** controla la situación. Como la de todos los héroes, nuestra misión será volver las cosas a su orden habitual.

Ni bien aterrizamos podemos elegir entre ser **magos**, **hechiceros** o **guerreros**. Si optamos por ser guerreros, nos volveremos cada vez más fuertes y rápidos. Si en cambio elegimos ser magos, accederemos a hechizos cada vez más poderosos. El camino del hechicero es un punto medio entre ambos. En cualquiera de los casos, nuestro personaje irá evolucionando y haciéndose más poderoso a medida que derrote enemigos, obteniendo valiosos ítems como **pociones**, **armas**, **oro** y también **puntos** de experiencia.

La aventura transcurre en forma de misiones puntuales y divididas claramente en distintos nive-



Al final de esta aventura nos espera Hécuba, la poderosa hechicera.

les. El argumento es lineal y no demasiado original, pero la estructura de los niveles lo hace entretenido. Sin embargo, lo mejor de **Nox** es la combinación de buena gráfica y un modo de juego que combina elementos de juego de **rol** y de **acción**. La gráfica en **2D** está muy bien



resuelta y es clara, y controlar a nuestro personaje es bastante simple. Con el **mouse** y algunas teclas es más que suficiente para lanzarse a la aventura. **Nox** no da un momento de calma y te mantiene siempre en vilo.

Diego Sasturain



En el **inventario** figura todo lo que se junta durante el juego; las cosas que no sirven se pueden vender.



Vemos **iluminadas** sólo las partes del escenario que el personaje puede ver. Esto le da **emoción** al juego.



Los menús del juego son claros y **completos**. **Nox** tiene muchas **opciones** de configuración.



Al comenzar el juego el aprendiz de mago debe arreglárselas solamente con su **bastón**.

ficha

Nombre: Nox - **Distribuidor:** Microbyte - **Editor:** Electronic Arts - **Compañía:** Westwood - **Jugadores:** 1-32 en red **Requerimientos mínimos:** PII 233 MHz, 32 MB de RAM, 300 MB de espacio en disco, CD 8X, DirectX 7.0, Windows 95/98



Ranking

ARGUMENTO

9

GRÁFICA

9

SONIDO

8

DIVERSIÓN

10

PROMEDIO

9

Diversión al volante

UNA NUEVA VERSIÓN DE UN CLÁSICO DEL MANEJO: TEST DRIVE 6

La idea en **Test Drive 6**, al igual que en los anteriores, es ponerse al volante de espectaculares autos deportivos clásicos y lanzarse a toda velocidad. Es, antes que nada, un juego de tipo **arcade**, divertido y emocionante. Esta versión presenta un modo contrarreloj en distintas ciudades del

mundo, otro que consiste en competir contra varios corredores con o sin persecución de la policía y, finalmente, se puede elegir uno entre una serie de coches de policía deportivos y salir a atrapar a los conductores ilegales de la zona. Gráficamente, está a la altura de otros juegos de carre-

ras, aunque los autos tienen una cierta apariencia plástica, como si fueran de juguete. Por otra parte, las ciudades del mundo donde se desarrolla la acción no están copiadas de los planos de ciudades reales, sino que tienen monumentos y otras características que las identifican. Sin embargo, la parte fuerte de **TD6** es la **acción** (no el realismo) y el juego consigue lo que se propone: **divertir**.

Andrés Rotania

Ranking

ARGUMENTO	8
GRÁFICA	7
SONIDO	7
DIVERSIÓN	8
PROMEDIO	7.5



¿Perseguidor o perseguido? **Test Drive 6** ofrece las dos posibilidades.



El estilo de manejo tipo **arcade** permite las **acrobacias** más espectaculares.



Las calles de **Roma** y **París** son tan buenas como cualquier otra para manejar como un loco.



En el juego hay **treinta y siete** autos deportivos diferentes para elegir.

TEST DRIVE® 6

ficha

Nombre: Test Drive 6 - **Distribuidor:** Edusoft - **Editor:** Infogrames - **Compañía:** Pitbull Syndicate - **Jugadores:** 1 **Requerimientos mínimos:** P 233 MHz, 32 MB de RAM, 250 MB de espacio en disco, CD 4X, placa 3D compatible con DirectX, placa de sonido compatible con DirectX, DirectX 7.0, Windows 95/98

Pesos pesados

CAMIONES MONSTRUOS A TODA VELOCIDAD

r a n k i n g

ARGUMENTO

6

GRÁFICA

7

SONIDO

7

DIVERSIÓN

6

PROMEDIO

6,5

HARD TRUCK

La gracia en **Hard Truck** es combinar carreras con estrategia. No se trata solamente de ganar **carreras**, sino también de **transportar** cargas. De las dos maneras se puede sumar dinero para invertir en el propio camión y volverlo cada vez más veloz y poderoso... para ganar más carreras y acumular puntaje. Comenzamos el juego disponiendo de una buena cantidad de dinero para mejorar nuestro camión: podremos cambiarle el motor, colocarle un sistema anti-deslizante, llantas especiales y otros accesorios. A partir de este momento es posible dirigirse a la

pista o comprar algunos bienes y llevarlos a otra ciudad. Hay que elegir cuidadosamente lo que vamos a transportar, ya que depende de las condiciones en que llegue la mercadería, cuánto dinero obtendremos por ella. La realización en **3D** es correcta. Las opciones de cámara, la sensación al manejar y los gráficos son buenos. En cuanto a niveles de dificultad, hay dos: **arcade** y **simulador**. El primero es más fácil y menos realista. En modo simulador, los daños en nuestro

vehículo se notan inmediatamente. **Hard Truck**, sin embargo, carece de variedad. Los recorridos son "copados" pero pocos y lo mejor son los viajes a otras ciudades, en los que hay que entregar la carga lo más sana posible en el menor tiempo que se pueda.



Andrés Rotania

Los camiones están bien modelados y su movimiento, tanto en las carreras como en la ruta, es convincente.



Los gráficos son claros y permiten seguir todas las alternativas de la carrera.



Los rivales no dudan en **cho-carte para dejarte a un costado durante el circuito.**



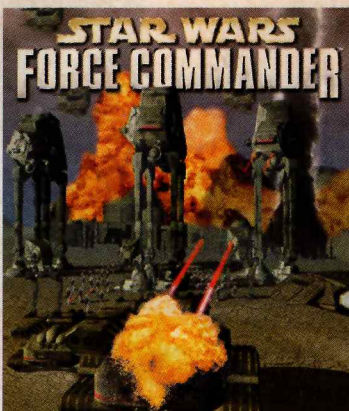
Tanto en las carreras como en las rutas hay **atajos y **pasadizos** para cortar camino.**



La mejor **vista para manejar se tiene desde **dentro** de la cabina del camión.**

f i c h a

Nombre: Hard Truck - **Editor:** B.J.Broker - **Compañía:** Buka Entertainment - **Jugadores:** 1+red - **Género:** carreras - **Requerimientos:** PC Pentium 166 MHz, 16 MB de RAM, CD 4X, Video de 2 MB, sonido compatible con DirectX, Windows 95/98, DirectX 6.0.



La estrategia llega a Star Wars

Ranking

ARGUMENTO 8

GRÁFICA 7

SONIDO 7

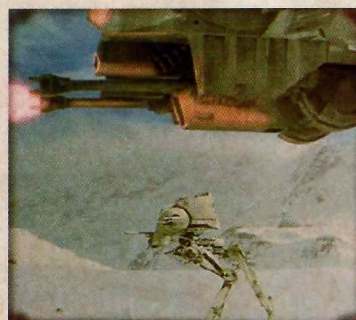
DIVERSIÓN 7

PROMEDIO 7,25

DESPUÉS DE TRES AÑOS DE ESPERA LLEGA FORCE COMMANDER

Al fin nuestros deseos se hicieron realidad: un juego de estrategia en tiempo real con todos los personajes y unidades de la **Guerra de las Galaxias**. Todos los ingredientes de un juego táctico sumados al irresistible encanto de la saga de ciencia ficción más famosa. Finalmente, **Force Commander** se hizo realidad. Cuenta con algunas diferencias con respecto a los juegos de estrategia convencionales. En vez de recursos, como sucede en otros por el estilo, los jugadores acumulan **puntos de comando** (Command Points). Estos son lo que

permiten construir grandes ejércitos y se obtienen cumpliendo objetivos, construyendo bases y en entrevistas con los grandes jefes de la fuerza. De esta manera, cada logro en el juego entrega puntos que sirven para construir más unidades. Otra particularidad es que Force Commander está realizado en **3D**. Sin embargo, los gráficos son sólo buenos (no **muy** buenos) y la inteligencia artificial de las unidades es mala. A veces, por ejemplo, se quedan disparando inútilmente contra algún desnivel del terreno. Originalmente, el juego iba a ser en 2D y la conversión provocó un retraso de un año. Es una



pena que no resultara mejor. En cuanto a la organización, hay veinticuatro niveles muy bien pensados para jugar solo y tres más para hacerlo en red, ya sea en Internet como en red local. **Force Commander** está bien, pero podría haber sido mucho mejor.



Analía Firpo



Los videos de presentación tienen todo el clima de la saga.



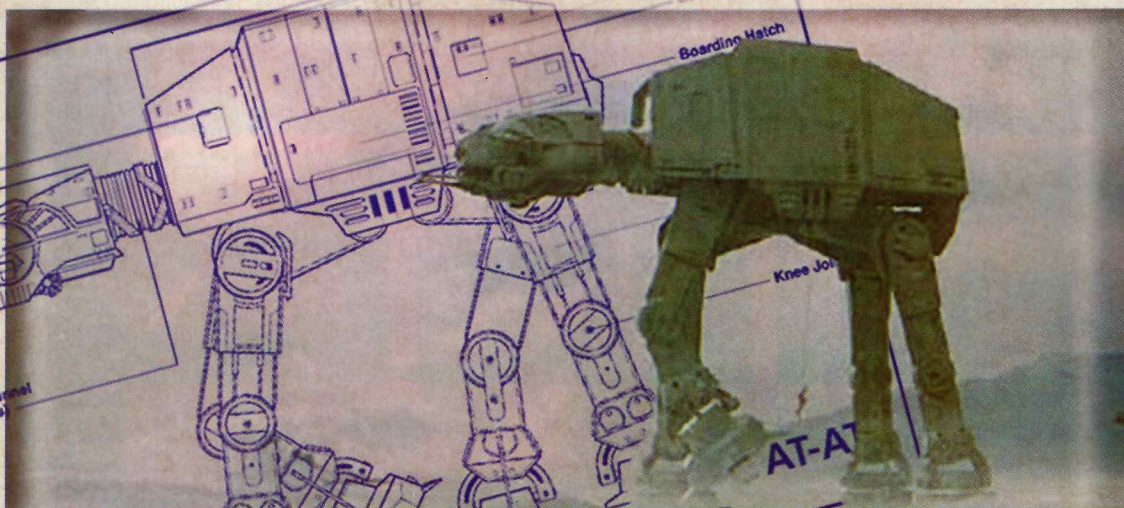
En las entrevistas con los comandantes se consiguen puntos de comando.



La acción transcurre en varios planetas, como Tatooine, Yavin y Abridon.



El juego tiene problemas con las tarjetas aceleradoras 3dfx, como las Voodoo.



ficha

Nombre: Force Commander - **Distribuidor:** Microbyte - **Editor:** Lucas Arts - **Compañía:** Ronin Entertainment - **Género:** Estrategia - **Jugadores:** 4 - **Requerimientos:** PC Pentium 266, 64 MB de RAM, 540 MB de espacio en disco, CD 4X, Aceleradora gráfica de 8MB, sonido de 16 bits, Windows 95/98, DirectX 7.0.

para chicos y chicas

Aprendiendo a ser granjero

ALEX
en la granja

ALEX NECESITA TU AYUDA PARA REALIZAR SU SUEÑO

La última aparición en la línea de juegos de Playmobil Interactive tiene como protagonista a **Alex**. Como los demás títulos de esta serie, está orientado a los más chicos y es muy sencillo de usar. Los controles son simples y la interfase es muy clara.

La historia de Alex

El protagonista vive en una granja y quiere construir la granja de sus sueños. Para poder hacerlo, tiene que convertirse en un granjero experto realizando todas las ta-

reas que aparecen en su libro de cabecera, "**El Libro del Granjero**". Alex lo tiene siempre con él, y cada vez que termina una misión, ésta aparece coloreada en el libro. Hay muchas cosas que Alex tiene que aprender antes de ser un experto. Algunas son muy sencillas, como pescar, y otras mucho más complicadas. Por ejemplo, construir un nuevo granero. Estas tareas están ordenadas según su nivel de exigencia y es fácil para

Alex, con un poco de ayuda, adquirir nuevas habilidades.

Igualmente, se puede elegir entre tres niveles de dificultad para cada una de ellas. Cuando haya terminado con todas, Alex habrá cumplido su gran sueño.

Como toda la línea de **Playmobil Interactive**, los gráficos de Alex son excelentes y al jugar parece que realmente estuviéramos viendo "playmóviles" animados. Llenos de brillantes colores y montones de objetos, los escenarios son fantásticos. El sonido es muy bueno y el doblaje al castellano está muy bien, sin embargo, hay que acostumbrarse al acento español.


Analía Firpo

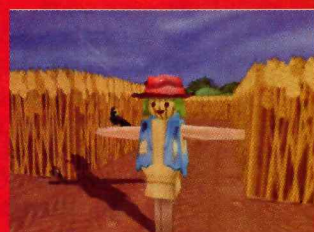
Ranking	
ARGUMENTO	9
GRÁFICA	9
SONIDO	8
DIVERSIÓN	8
PROMEDIO	8,5



Aprender a pescar es uno de los primeros desafíos para Alex.



Alex aprenderá de su abuelo todos los secretos del establo.



El espantapájaros es uno de sus mejores amigos y le dará pistas.

ficha

Nombre: Alex en la granja - Distribuidor: Microbyte - Editor: querimientos mínimos: PC Pentium 200 MMX, 32 MB de

Ubi Soft - Género: Infantil - Jugadores: 1 - Dificultad: Baja - RAM, CD 8X, Placa 3D (indispensable), Windows 95/98, DirectX 6.1.

Ranking	
ARGUMENTO	8
GRÁFICA	9
DIVERSIÓN	9
SONIDO	9
PROMEDIO	8,75



EMOCIÓN SOBRE
CUATRO RUEDAS

¡Más skate!

Que los juegos de **skate** están **de moda**, nadie lo puede dudar. En los últimos dos años aparecieron varios títulos, como Toni Hawk y Thrasher. Para sumarse a esta corriente, Sony lanzó **Grind Session**, un título que está a la altura de los **mejores**. Esta creación tiene todo lo que un buen juego de **skate** debe tener: escenarios **realistas** y bien diseñados, **combos**, muchas **áreas secretas**, **skaters** profesionales, una buena banda de sonido y la posibilidad de seguir mejorando constantemente y disfrutar el juego completo **varias veces**. En cuanto al estilo, se parece bastante a Toni Hawk's Pro Skater, pero eso no le quita mérito, sino todo lo contrario.

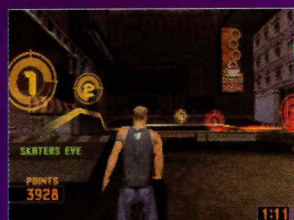
Andrés Rotania



Los diseñadores logran que el juego tuviera excelentes gráficos.



Este juego está lleno de combos que se pueden encadenar uno tras otro.



Cada escenario tiene una ruta que hay que cumplir en un orden determinado.

ficha

Nombre: Grind Session - **Editor:** Sony - **Compañía:** Shaba Studios - **Género:** Skate - **Jugadores:** 2.

Ranking	
ARGUMENTO	8
GRÁFICA	9
DIVERSIÓN	9
SONIDO	10
PROMEDIO	9

A todo ritmo

En la lista de títulos para Dreamcast faltaba un juego musical. Para cubrir ese hueco, **Sega** lanzó **Samba de Amigo**, un título realmente novedoso. Este juego está orientado a la más pura **diversión**. Su verdadera gracia es jugar entre varios. Para que se hagan una idea, piensen que se maneja con unos **controles especiales** en forma de... ¡**maracas**! **Samba de Amigo** tiene unos personajes súper alegres, liderados por el mono Samba. Brinda varios modos de juego y se pueden bajar canciones del sitio de Sega en **Internet** con el módem de la Dreamcast.

Diego Sasturain

Sega Dreamcast

LA MÚSICA LLEGA
A LA DREAMCAST



La gráfica de este juego es muy colorida y original.



Los círculos indican cómo hay que mover las maracas. ¡Y llega el ritmo!



Nombre: Samba de Amigo - **Editor:** Sega - **Compañía:** Sonic Team - **Género:** Musical - **Jugadores:** 1-4 - **Periféricos:** VMU, controles especiales.

ficha



Ranking

ARGUMENTO	7
GRÁFICA	8
DIVERSIÓN	7
SONIDO	7
PROMEDIO	7,25

GAME BOY COLOR



UNA AVENTURA
PORTÁTIL

Al rescate

Hace ya algunos años que se anuncia la llegada de la ardilla **Conquer** a la N64. Sin embargo, después de tanta espera, el título apareció primero en su versión para **Game Boy Color**. Aquí está el resultado. El argumento de **Conquer** contiene un problema. **Evil Acorn** (la bellota malvada) raptó a su novia **Berri** el día de su cumpleaños. Rescatarla lo llevará a atravesar

seis mundos diferentes. Durante el camino, deberá recoger regalos para **Berri** y enfrentar desafíos, *minigames* y combatir con algunos villanos que se las traen. El diseño del juego es impecable y la gráfica es buena y clara a pesar de las limitaciones de la **Game Boy**. Cada uno de los mundos tiene su propio carácter y el movimiento es fluido.

Andrés Rotania

Nombre: Conquer's Pocket Tale - Editor: Nintendo - Compañía: Rare - Género: Plataformas - Jugadores: 1

- Dificultad: Baja

ficha



Este es un juego simple pero entretenido.



Con suerte, pronto veremos a Conquer en la N64.



Los gráficos son sorprendentes para la GB.

Nintendo®

Ranking

ARGUMENTO	9
GRÁFICA	9
DIVERSIÓN	9
SONIDO	8
PROMEDIO	9,75

UN GRAN JUEGO
DE MOTOCROSS

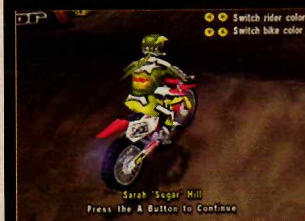
Motos muy reales

Lo nuevo de Nintendo en el género carreras es **Excitebike 64**, un excelente juego de **motocross** que te ofrece todas las variantes y sensaciones de esta categoría del motociclismo. Incluye nada menos que **veinte pistas**, un **editor** para que puedas crear tus propios circuitos, varios tipos de **motos diferentes** y el **Excitebike** clásico como "regalito". A todo esto hay que sumarle una **física realista** muy convincente y un magnífico manejo con el **stick** analógico del control de la N64. Además, soporta la acción para cuatro jugadores y puede utilizar el **Expansion Pak** para gráficos de **alta resolución**. Queda claro que las posibilidades del juego son enormes, ¿no?

Andrés Rotania



Se pueden realizar acrobacias en el aire durante los saltos.



Las animaciones de los corredores y las motos son excelentes.



El juego transmite muy bien la sensación de vértigo y velocidad.



Resulta más divertido jugando de a cuatro.

ficha

Nombre: Excitebike 64 - Editor: Nintendo - Compañía: Left Field - Género: Carreras - Jugadores: 1-4.

Herramienta fundamental

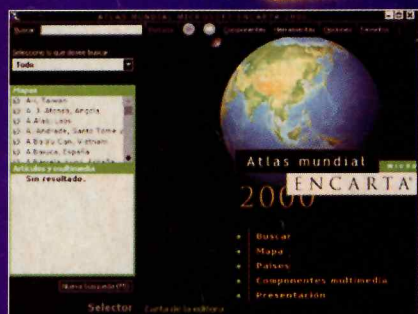
UN COMPLEMENTO PARA LA ENCARTA

Este atlas es el compañero de la enciclopedia que lleva el mismo nombre y se vende junto o por separado. Tiene información de todos los países en diferentes categorías, organizada mediante vínculos cruzados, que enlazan los distintos aspectos de un mismo tema. Lo más fuerte del Atlas, como no podía ser de otra manera, son los **mapas**. Hay muchos tipos para elegir de acuerdo con lo que estemos buscando; algunos muy específicos, como el mapa de **lenguas** o los **estadísticos** donde se puede analizar a cada país en casi todos los aspectos que se te

detalle, estos vuelos permiten ver las elevaciones, ya que la superficie de la tierra está realizada en tres dimensiones. Otro detalle interesante es la posibilidad de colocar **marcadores** con pequeños íconos sobre los puntos del mapa, en los que se pueden anotar algo o crear un **enlace**

a alguna dirección de **internet**. Como en otras ediciones, el buscador es muy completo y permite acceder a numerosos datos sobre cada país, incluida la información sobre temas ambientales y las principales especies de animales que viven en él.

Analia Firpo



El Atlas Encarta es una herramienta muy útil. Para aprovecharlo completamente hay que aprender a usar sus muchas opciones.



ocurran. También hay mapas **físicos**, donde se aprecian el relieve y la vegetación y **físico-políticos** que incluyen los planos de las principales ciudades del mundo. Los **vuelos virtuales** mejoraron respecto de las versiones anteriores. Ahora son mas claros, dinámicos y tienen mayor fluidez. Aunque no tienen un gran nivel de



ficha

Nombre: Atlas Mundial Encarta 2000 - **Editor:** Microsoft - **Compañía:** Microsoft - **Género:** Educativo - **Requerimientos:** PC Pentium 90 MHz o superior, 24 MB de RAM, 140 MB de espacio en disco - video de 256 colores, tarjeta de sonido, Windows 95/98.



Nintendo x 3

★ El presidente de la compañía, Hiroshi Yamauchi, anunció que el nuevo sistema **Dolphin** aparecerá recién en el **2001** junto con la nueva portátil, la **Game Boy Advance**. Dijo que la **Dolphin** será **más potente** que la **PS2** y contará con conexión a **Internet**. Respecto de la GB Advance, dijo que su **performance** será similar a la de la Dreamcast, nada menos. La otra novedad es que pronto aparecerá **San Francisco Rush 2049**, el juego de carreras más esperado para N64.



¡Más Doom!

★ La gente de **id Software**, creadores del **Doom**, anunció que está trabajando en una nueva versión que pretende ser tan revolucionaria como la original en su momento. Se anuncia una gráfica sorprendente que combina efectos curiosos en un marco donde la acción está siempre presente. ¡Lo esperamos ansiosamente!

Acuario virtual

★ **Sega** anunció la aparición de **Fish Life**, el primer acuario virtual. Se trata de una computadora dotada de una pantalla sensible al tacto de quince pulgadas que utilizará un **software** propio. Se le pueden instalar programas con distintos peces. El sistema es carísimo y está pensado para decorar lugares públicos como restaurantes, hoteles, etc.



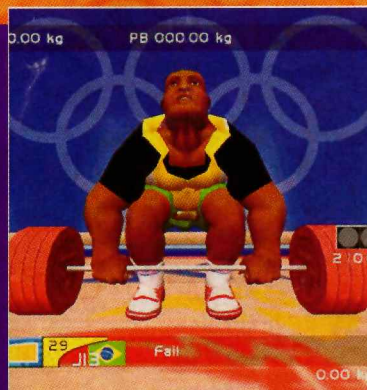
Ya no será necesario cuidar con esmerada atención a los peces multicolores... sólo bastará apretar **ON**.



Juego olímpico



★ La empresa Eidos, editores de la serie **Tomb Raider** –entre otros productos– está preparando **Sydney 2000**, un juego sobre las próximas competencias olímpicas que se realizarán en esa ciudad



australiana este año. El juego contará con doce disciplinas diferentes y se calcula que aparecerá alrededor de fin de año. Supone una creación más que oportuna para ir conociendo de cerca los talentos de cada país.



¡Sony se lanza con todo!

★ Sony y PlayStation se dispararon con dos novedades espectaculares. La primera de ellas es el lanzamiento en Japón para comienzos de este mes de la **PlayStation I**, el primer sistema **portátil** de la marca, que no es otra cosa que una Play común comprimida. Tiene una pantalla de cristal líquido y puede "correr" todos los juegos. También tendrá conexión de **red**. La segunda novedad es que a fines de este año aparecerá un **disco rígido** para la PlayStation 2. Tendrá una placa de red y permitirá, entre otras cosas, acceder a Internet con mayor velocidad.





Nintendo x 3

★ El presidente de la compañía, Hiroshi Yamauchi, anunció que el nuevo sistema **Dolphin** aparecerá recién en el **2001** junto con la nueva portátil, la **Game Boy Advance**. Dijo que la **Dolphin** será **más potente** que la **PS2** y contará con conexión a **Internet**. Respecto de la GB Advance, dijo que su **performance** será similar a la de la Dreamcast, nada menos. La otra novedad es que pronto aparecerá **San Francisco Rush 2049**, el juego de carreras más esperado para N64.



¡Más Doom!

★ La gente de **id Software**, creadores del **Doom**, anunció que está trabajando en una nueva versión que pretende ser tan revolucionaria como la original en su momento. Se anuncia una gráfica sorprendente que combina efectos curiosos en un marco donde la acción está siempre presente. ¡Lo esperamos ansiosamente!

Acuario virtual

★ **Sega** anunció la aparición de **Fish Life**, el primer acuario virtual. Se trata de una computadora dotada de una pantalla sensible al tacto de quince pulgadas que utilizará un **software** propio. Se le pueden instalar programas con distintos peces. El sistema es carísimo y está pensado para decorar lugares públicos como restaurantes, hoteles, etc.



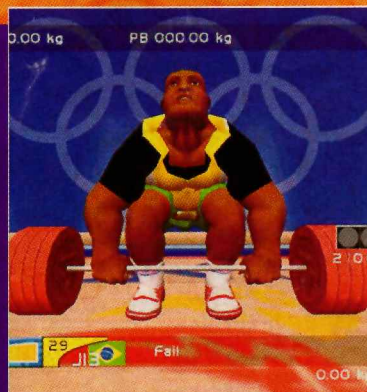
Ya no será necesario cuidar con esmerada atención a los peces multicolores... sólo bastará apretar **ON**.



Juego olímpico



★ La empresa Eidos, editores de la serie **Tomb Raider** –entre otros productos– está preparando **Sydney 2000**, un juego sobre las próximas competencias olímpicas que se realizarán en esa ciudad



australiana este año. El juego contará con doce disciplinas diferentes y se calcula que aparecerá alrededor de fin de año. Supone una creación más que oportuna para ir conociendo de cerca los talentos de cada país.



¡Sony se lanza con todo!

★ Sony y PlayStation se dispararon con dos novedades espectaculares. La primera de ellas es el lanzamiento en Japón para comienzos de este mes de la **PlayStation I**, el primer sistema **portátil** de la marca, que no es otra cosa que una Play común comprimida. Tiene una pantalla de cristal líquido y puede "correr" todos los juegos. También tendrá conexión de **red**. La segunda novedad es que a fines de este año aparecerá un **disco rígido** para la PlayStation 2. Tendrá una placa de red y permitirá, entre otras cosas, acceder a Internet con mayor velocidad.



La cueva del truco

TRUCOS PARA
TODOS LOS JUEGOS
(Y LOS GUSTOS)

PC

Nox

Durante el juego, presionen **F1** para desplegar la consola y tipeen **"Racoiaaws"** para habilitar los trucos. Después, ingresen cualquiera de éstos:

Truco / Efecto

cheat ability / Reseteen las habilidades.

cheat health / Salud al máximo.

cheat mana / Mana al máximo.

cheat level # / Reemplacen # por el número de nivel que desean jugar.

cheat spells / Habilita todos los hechizos disponibles en el nivel actual.

cheat gold # / Da oro.

help cheat / Da una lista de todos los trucos.

set god / Modo Dios y mana ilimitado.

Test Drive 6

Nombres especiales

Ingresen cada uno de estos trucos como sus nombres:

Nombre / Resultado

Honda XR / Jugar corriendo en una moto Honda.

AKJGQ / Obtendrán seis millones de dólares.

DFGY / Todos los autos.

ERDRTH / Todas las pistas.

CVCVBM / Todas las pistas Quick Race.

OCVVCVBM / Ninguna pista Quick Race.

QTFHYF / Pistas más cortas.

OPIOP / Todos los Challenges.

OPOIOP / Ningún Challenge.

FFOEMIT / Deshabilitar tiempos de Checkpoint.

NOEMIT / Habilitar tiempos de Checkpoint.

RFGTR / Modo Stop The Bomber.

Star Wars: Force Commander

Todas las misiones

Comiencen un juego nuevo ingresando **"TheWorldsYours"** (todo junto) como nombre. Luego háganle doble clic para disponer de todas las misiones.

Command Points Extra

En la versión 1.1, comiencen un juego nuevo ingresando como nombre **"TheGalaxylsYours"**, presionen M y obtendrán **500** puntos.

Consejos útiles

1- Jueguen más de una vez el tutorial inicial hasta poder adaptarse a los extraños movimientos de cámara.

2- Nunca envíen una unidad que es importante para la misión sólo a un edificio. Siempre manden

grupos de tres o cuatro.

3- Quiten del campo de batalla las unidades experimentadas si están a punto de morir. Guárdenlas o curenlas. No tiene sentido perder buenos guerreros.

4- Debido a que la cuenta de Command Points se mantiene misión tras misión, no gasten ninguno si la victoria está cerca.

Lode Runner 2

Para utilizar estos trucos, deben presionar **ESC** durante el juego y tipear **"glazed donut"** para habilitar los códigos. Una vez que lo hayan hecho, ingresen cualquiera de los siguientes mientras estén jugando.

F3 / retroceder un nivel.

F4 / avanzar un nivel.

ALT + F12 / obtener cinco vidas.

ALT + 8 / bombas ilimitadas.

ALT + K / power up "beach ball".

ALT + I / power up "inviso".

ALT + T / power up "morph".

ALT + B / power up "cloak".

ALT + F7 o **F8** / cambia la apariencia del personaje.

ALT + S / Toggle scrolling on/off

Sonic CD

Sonic se va

Si dejan a Sonic sentado inactivo durante tres minutos, se aburrirá, dirá **"I'm outa here!"** (¡Yo me voy de acá!) y saldrá corriendo de la pantalla. ¡Cuidado! porque se terminará el juego.

Seleccionar Niveles

Para seleccionar un nivel, presionen **Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Espacio** en

la pantalla de títulos. Al igual que en la versión para Sega, podrán elegir cualquier nivel, anterior o posterior. Sin embargo, si terminan el nivel, volverán a la pantalla de títulos.

Test de sonido

En la pantalla de títulos, presionen **Abajo, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Espacio** para llamar un menú llamado **Sound Test**. Cuando elijan estas combinaciones de sonidos y aprieten **Start**, pasarán algunas cosas raras.

Cobinación/efecto

PCM07, DA07 Jugar niveles especiales

PCM03, DA01 Muestra el arte del juego

PCM04, DA21 Sonic Hércules

Nivel secreto

Entren en la pantalla **Sound Test** e ingresen **7** en todas las cajas de texto. Cuando presionen **Start** comenzará un nivel secreto.

PLAYSTATION

Speed Punks

Correr como Cosworth

Terminen en primera posición todas las carreras en el **campeonato fácil (easy tournament)** y derroten a **Cosworth** en **Millenium Park**.

Correr como Tetsuo

Terminen en primera posición todas las carreras en el **campeonato intermedio (medium tournament)** y derroten a **Tetsuo** en **City One**.

Correr como Beamer

Finalicen en primer lugar en todas las carreras del **campeona-**



Muchos más TRUCOS

to difícil (*hard tournament*).

Salida rápida

Mantengan presionado **-cuadrado-** hasta que se apague la luz verde, entonces presionen **X**.

Turbo al máximo

Para obtener una barra de turbo completa, aceleren y mantengan presionado el freno al mismo tiempo. Den **dos giros de 360 grados** (vueltas completas) en el lugar y suelten los frenos.

Turbo fácil

Aceleren y mantengan apretados el freno al mismo tiempo. El káring se mantendrá en el mismo lugar. Suelten los frenos y automáticamente se activará el **turbo**.

NINTENDO

Perfect Dark

Acá va una guía de los **ítems escondidos** en los primeros niveles de este súper juego.

1.1 dataDyne Pistola Laptop: El hacker abrirá una puerta cerrada

junto a lo ascensores.

Dual Falcon: El guardia con casco la dejará caer desde el techo tres pisos hacia abajo.

1.2 dataDyne Research Investigation

CMP150 doble: Lleguen sin ser vistos al almacén de armas cerca de los botones de mantenimiento bajando las escaleras.

Mina de proximidad: En el perímetro de la habitación de isótopos (*isotope room*).

1.3 dataDyne Central Extraction DY357 Magnum: Eliminen a los cinco primeros guardias sin ser vistos.

Granade y Dragon: Lleguen al ascensor sin ser detectados. Eliminen al primer guardia después de subir en el ascensor.

Usen la **tarjeta de identificación (Key Card)** que deja caer para entrar en la oficina de **Cassandra**. Hagan un agujero en la esquina derecha de la habitación para hallar al **Dragón**.

2 Villa Carrington

Devastator: Destruyan las cajas de madera en el helipuerto que está cerca de la casa.

CMP150 doble: Eliminen al pri-



mer francotirador en menos de 38 segundos. **Sniper Rifle** (rifle de francotirador): En el baño junto al dormitorio.

3.1 Chicago Stealth BombSpy: Usen los barriles para hacer explotar el basurero cerca del edificio G5. **Double Falcon 2** (Con mira): En el bar **Pond Punk**.

DREAMCAST

NBA Showtime: NBA on NBC

Para jugar como una de las mascotas de los equipos, deben ingresar los siguientes nombres y **PINs** (identificaciones), como sigue: Nombre del equipo, nombre de la mascota y PIN.

Hawks **HAWK 0322**
Bulls **BENNY 0503**
Rockets **TURBO 1111**
Pacers **BOOMER 0604**
Timberwolves **CRUNCH 0503**
Nets **SLY 6765**
Suns **GORILA 0314**
Jazz **BEAR 1228**
Raptors **RAPTOR 1020**
Sonics **SASQUA 7785**
Nuggets **ROCKY 0201**
Hornets **HORNET 1105**

Colocar cualquier jugador en un equipo

Deben ingresar las iniciales del equipo como iniciales del jugador y el número de la camiseta como **PIN**. Por ejemplo, para obtener a **Scottie Pippen**, ingresen **HOU**

(de Houston, el equipo donde jugaba el año pasado) como iniciales y **33** (su número de camiseta) como PIN.

Equipo sorpresa

En la pantalla para elegir equipo, presionen **Turbo + Izquierda** y se generará un equipo al azar.

gamefanáticos veloces

Este mes, se llevan un juego **Damián Fernando García**, de Ensenada, provincia de Buenos Aires, **Juan Manuel Hamedí**, de Capital Federal, **Luis Guillermo Vitale**, de Martínez de Hoz, provincia de Buenos Aires, **Claudia Susana López Bernaldo** y **Daniel Kim**. Fueron los más veloces y enviaron muy buenos trucos.

Mandanos tus trucos

Siguen los regalos para los cinco **gamefanáticos** más veloces. Envíanos tus trucos por e-mail o correo común y llevate un juego de Edusoft S.A. de regalo. **Por favor, completá con nombre, apellido, dirección y código postal. ¡Suerte!**

Vos lo pediste

THE SIMS

Respondiendo al pedido de **Joaquín**, publicamos estos trucos para los Sims.

Línea de comandos

Activen presionando **Ctrl + Shift + C** durante el juego para activar la línea de comandos. Allí podrán ingresar estos trucos.

Ver la personalidad

Seleccionen un sim y tipeen "**interests**" en la línea de comandos. Les mostrará su personalidad y sus intereses.

Editor de mapas

Para activarlo, ingresen "**map_edit on**" en la línea de comandos. Para desactivarlo, tipeen "**map_edit off**".

Obtener 1000 Simoleans

Tipeen "**klapacius**" en la línea de comandos. **KLAPACIUS**

7000 Simoleans

Una vez que hayan ingresado el truco anterior, tipeen "**!;!;!;!;!;**".

Modificar la hora del día

Ingresen en "**set_hour X**"; reemplazando "**X**" por un número entre 0 y 23.

Globos explicativos

Cuando no sepan por qué un personaje está retrasado o no hace lo que ustedes quieren, tipeen "**route_balloons on**" en la línea de comandos y podrán saberlo inmediatamente. Tipeando "**route_balloons off**", se desactiva.

Nivel de independencia

Le pueden asignar un nivel de independencia a los personajes ingresando "**autonomy #**" en la línea de comando, reemplazando "**#**" por un número entre 1 y 100. Cuanto más alto sea este número mayor será el nivel de autonomía.

Jedi Power Battles (PSX)

Maximiliano Greco pidió trucos para **Jedi Power Battles** y... se los conseguimos.

Experiencia al máximo

Estos son los puntos que se necesitan para tener el máximo de **experiencia** (experience) en cada nivel:

Nivel / puntos

1 / 24.000
2 / 21.000
3 / 31.500
4 / 39.000
5 / 34.000
6 / 51.000
7 / 30.000
8 / 7.650
9 / 14.000
10 / 12.000

Nivel Final Battle

Sigan los siguientes pasos para atravesar la multicolor habitación **Force Field**. Hay doce secciones en esa habitación. Numeren cada sección del 1 al 12, de esta manera:

[1][2][3][4]

Salida (Exit)

5 [5][6][7][8]

Entrada (Entrance) 8

[9][10][11][12]

El camino que tienen que seguir es el siguiente:

Rojo: Entrada-(8)-7-6-2-3-

Anaranjado: (4)-8-12-11-

Amarillo: (7)-11-12-8-

Verde: (4)-8-12-11-7-6-10-

Azul: (9)-10-11-12-8-7-3-

Púrpura: (4)-3-7-11-10-9-5-

Si lo hacen correctamente, los campos de fuerza cambiarán al color siguiente cuando entren a las secciones marcadas entre paréntesis.

Motocross Madness (PC)

Ariel Almada escribió pidiéndonos trucos para **Motocross Madness**. Aquí están.

Puntos Extra

Presionen **PRINT SCREEN** varias veces durante los saltos y obtendrán montones de **puntos extra**.

Recuperación rápida

En modo de práctica, cuando por alguna razón se caigan de la moto, presionen **TAB** e inmediatamente estarán levantados.

Salto en la pared

En la carrera **National** sigan la

pista lo más derecho posible. Cuando lleguen a la pared asegúrense de ir por lo menos a **70 millas por hora** y sigan derecho. Oirán un sonido y saldrán volando en un salto gigante.

Bugs Bunny Lost in Time (PC)

Damos algunos consejos para este juego, a pedido de **Juan José Zara**.

Llevando más de un ítem

Hay un truco que permite llevar más de un ítem a la vez. Cuando estén llevando algo, salten sobre la otra cosa que quieran llevar y entonces suelten la primera. De esta manera **llevarán las dos**. Si quieren soltarlos, sólo tienen que presionar la tecla **Kick**.

Hueso salvador

En el nivel "**Hey...What's Up Doc?**" tírenle un hueso a los tiburones y se mantendrán distraídos el tiempo suficiente para que **Bugs** salte a través del agua.





Vos los enviaste

Army Men (PC)

Daniel Kim nos hizo llegar estos trucos para **Army Men**. Esta es su explicación de cómo usarlos.

"Para introducir los códigos, pulsar **ESC** y el truco **OCCULTATION**, modo silencioso. No te ven hasta que disparas. **PYROMANCER**, lanzallamas infinito. **PLETHORA**, armas. **AEROBALLISTICS**, soporte aéreo. **INVULNERABLE**, invulnerable. **PARALYSIS**, congela a los enemigos. **TRIUMPH**, ganar la partida. **SUCCUMB**, perder la partida. **OMNISICENT**, para ver todo, si no funciona, probar con **OMNISICENT**. **TELEKINETIC**, teletransporte. Ponerse en el modo scroll para mover la posición y ya está."

Mortal Kombat 2 (N64)

Elsio envió trucos para **MK II** en su versión para N64. Esto nos cuenta:

"En la pantalla de elección de personajes presioná **abajo, arriba,**

derecha y el botón **select** en los distintos niveles, con sólo golpear dos veces a tus oponentes los derrotarás". ¡Gracias **Elsio**!

AFA 2000

Estos trucos son cortesía de **Claudia Susana López Bernaldo**. Su e-mail dice así:

"Cuando comienza el juego andá a la pantalla de cheats y podrás ingresar los siguientes 5 trucos: **MILLONARIO: Dollars**. **EDITAR ESTADIO: Stadium master**. **JUGAR CON EXTRATERRESTRE: Ovni**. **COMPRAR JUGADORES: Traspasos**. **AFA TERRENO: Afafidfrghyt**."

Unreal (PC)

Gonzalo nos envió un e-mail con trucos para el famoso juego **Unreal**. Dice **Gonzalo**:

"Durante el juego oprimir la tecla **TAB**, y abajo a la izquierda aparecerá el signo <>_ (es de la consola de comandos) y se debe escribir: **ALLAMMO** (da 999 municiones para las armas en uso) **FLY** (da posibilidad de volar) **GOD** (da invulnerabilidad - esto hay que repetirlo cada

vez que se pase de nivel) **GHOST** (da posibilidad de traspasar paredes y luchar sin ser herido). Luego de escribir la palabra hay que dar **ENTER** para que habilite la orden."

Claw (PC)

Adrián González se portó y envió un montón de trucos para **Claw**. Algunos ya salieron, pero es bueno tenerlos a todos juntos.

MPCASPER, invisible. **MPVADER**, invencible. **MPPLAYALLDAY**, vidas infinitas. **MPBUNZ**, incrementa la fuerza. **MPFRANKLIN**, espada eléctrica. **MPPENGUIN**, espada de hielo. **MPAPPLE**, toda la energía. **MPGANDALF**, toda la magia. **MPFREAK**, red. **MPKFA**, modo dios. **MPLOADED**, munición a tope. **MPSTOPWATCH**, tiempo. **MPPPOS**, coordenadas. **MPFPS**, frames por segundo. **MPOBJECTS**, cantidad de objetos. **MPNOINFO**, desactiva

las cuatro informaciones anteriores.

MPLITH, logo y música de Monolith. **MPBLASTER**, toda la dinamita. **MPDEVHEADS**, ver a los programadores. **MPGLOBE**, mensaje. **MPJAZZY**, resolución a 320x200. **MPINVID**, aumenta resolución. **MPDEVID**, disminuye la resolución. **MPDEFVID**, resolución inicial. **MPTOPLESS**, quita el primer plano. **MPMIDLESS**, quita el plano medio. **MPBOTLESS**, quita el plano de fondo. **MPJORDAN**, saltos más grandes. **MPWIMPY**, debilita. **MPHOTSTUFF**, espada de fuego. **MPSUPER THROW**,

modo super throw. **MPSHADOW**, sombra. **MPHAUNTED**, enemigos fantasmas. **MPSPOOKY**, invisible. **MPMOONGOODIES**, los tesoros saltan.

Mortal Kombat 4 (PC)

Federico Vitale envió trucos para quitarles las armas a algunos personajes.

LIU KANG
ATRÁS, ADELANTE,
PATADA BAJA
TANIA
ADELANTE, ADELANTE,
PATADA ALTA
JAREK
ADELANTE, ADELANTE,
PIÑA ALTA
JOHNNY CAGE
ADELANTE, ABAJO,
ADELANTE,
PATADA BAJA
FUJIN
ATRÁS, ATRÁS,
PIÑA BAJA.

Diego Sasturain





Ganadores en la pantalla

DE VACACIONES, JUGÁ CON TABLEROS, DADOS, CARTAS Y TU MAC



Entre las opciones del juego, la **batalla naval** y el **dominó** resultan más que divertidas.



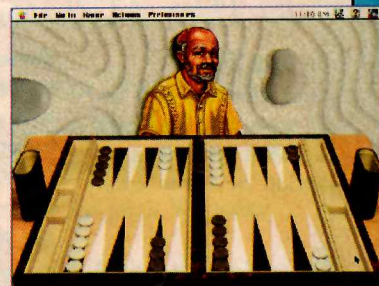
Si en tu casa son fanas del cubilete y les encanta pasarse las tardes de lluvia con un mazo de cartas en la mano, no podés dejar de sumar a tu Mac una versión de **Hoyle Board Games**. Es realmente un lujo que reúne todos los juegos que te puedas imaginar entre los clásicos: dominó, damas, damas chinas, *backgammon*, ajedrez, batalla naval, *jigsaw*, *reversim* tres en línea, generala, ludo y también otros que podés aprender, muy típicos de quienes hicieron el programa: los norteamericanos.

Tenés versiones disponibles en www.havas.com, de ahí podés bajarte demos **gratis**. Cuenta con una ventaja interesante: funciona en casi cualquier Mac, así que, aunque no tengas una iMac, no podés dejar de intentarlo.

En la pantalla inicial verás los nombres de los juegos escritos en inglés, pero como vienen con dibujos de las piezas, los vas a identificar enseguida. Antes de empezar cualquier partido verás las instrucciones, (también están en inglés), pero para pegarte al dominó



Con el **backgammon** conocerás a Ben, que juega muy bien, bromea y bebe jugos cuando cometés errores.

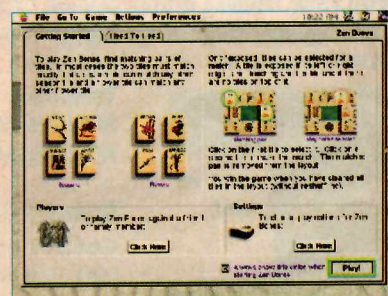


no hace falta que te cuenten cómo se juega, ¿no? Para que veas qué divertido es jugamos para vos una partidita de *Zen Bones*. Es un juego que tuvo su origen en Oriente. Tiene una pirámide de piezas similares a las del dominó y tenés que ir sacándolas desde las puntas hacia adentro siempre de a pares (de a dos iguales), cliqueando primero en una y luego en su pareja. Cuando desaparecen vas a ver "efectos especiales" de humito, flores, melodías o cosas parecidas de acuerdo a la ficha que estés sacando. El ganador del juego es

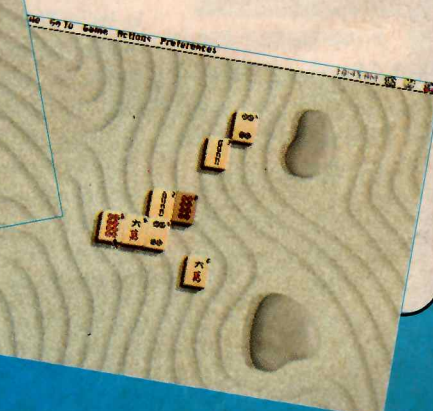
quien termina antes de sacar todas las piezas. Al final, aparece un cuadro de estadísticas donde se registran tus triunfos, los nombres de los ganadores y el tiempo que demoró cada uno en lograrlo.



Flavia Tomaello

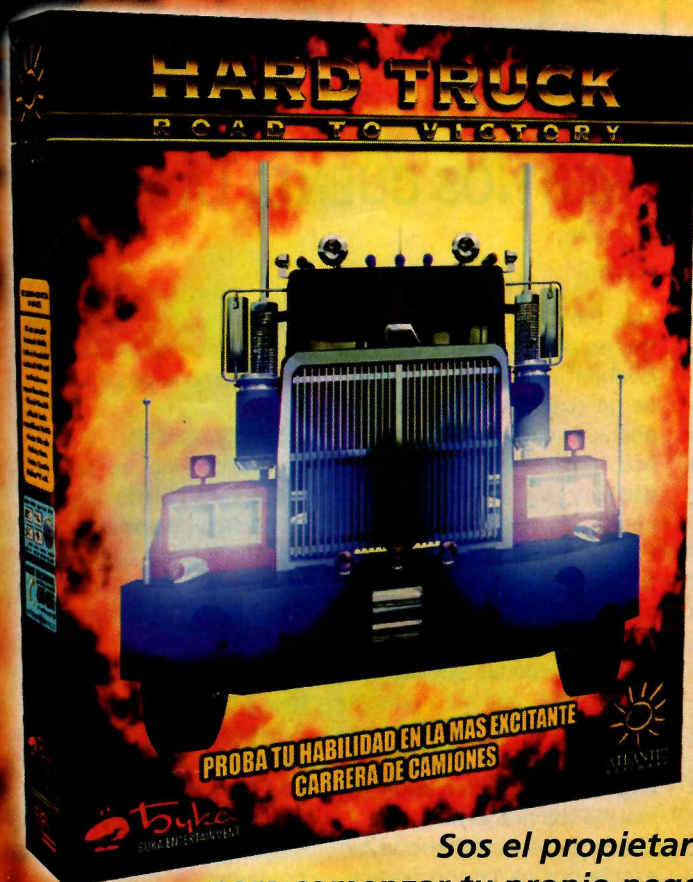


Con idea de pirámide para decantar, desde **jigsaw** vemos el **Zen Bones**.



HARD TRUCK

ROAD TO VICTORY



Sos el propietario de un poderoso camión y de algo de dinero para comenzar tu propio negocio. Con él debes comprar mercadería y -si la entregas intacta y a tiempo- aumentar tu capital...

Pero tu pasión son las carreras!!!!...

y con el dinero obtenido podrás "preparar" tu camión comprando todos los accesorios necesarios para competir en las más excitantes carreras de "Hard Truck". Gran variedad de pistas, terrenos complejos, ciudades y rutas en las que conducirás de día o de noche y bajo todas las condiciones climáticas. Sorprendentes gráficos en 3D de alta calidad con efectos especiales hiper-realistas: lluvia, bichos en el parabrisas, cegamiento temporario por el sol, niebla, marcas de llantas, humo de escapes...



Conocé nuestra línea completa de productos visitando la página:

www.bjbroker.com

Av. Juan de Garay 319 - (1153) - Capital Federal - Tel: 4300-0066



Conseguilo en
los locales





Las travesuras

LA WEB NOS CUENTA LA VERDADE

Se preguntaron qué es una novela? Adivina, adivinador... dice la popular canción de María Elena Walsh. ¿Saben ustedes qué diferencia la **novela** del **cuento**? Gol,

Cuentos son, por ejemplo, los de marcianos de Bradbury; los de terror de Poe; los misteriosos de Mujica Láinez o los imaginativos –con fantasma incluido y llenos de ternura– de Oscar Wilde; y la lista sigue.

Mientras que entre las novelas podemos encontrar: “Los tres mosqueteros”, del francés Alejandro Dumas; “Juvenilia” de Miguel Cané; “El tigre

naje. Pinocho: ¿una novela? Sí. “No es posible –retrucarán los jóvenes lectores–, si Pinocho es un cuento que las madres nos han contado, de pequeños, antes de mandarnos a dormir y que de largo no tiene nada.”

Es cierto pero lo que sucede, sumado al entusiasmo maternal de llevarnos pronto a la cama, es que la mayoría de las grandes historias –novelas en este caso– han sido adaptadas y acortadas por los editores de libros con el objeto de engrosar la cantidad de lectores... y compradores.

El asunto es que **Pinocho** fue escrita por un italiano, florentino para precisiones, de nombre **Carlo Collodi** en el año 1880. Más de un siglo de vida

tiene el muñeco que se transformó en un niño de verdad; ¡y los años no le pesan!

Madera y corazón

La vida de Pinocho es apasionante, de su mano conocemos a muchos personajes: los hay buenos y otros bien malos. Si queremos saber más sobre sus datos, la página www.expresso.co.cr/Pinocho/ narra la verdadera historia, en capítulos, con música de fondo. Además, cuenta con ilustraciones de las primeras ediciones del libro. ¡Qué distintas a las imágenes de Disney que conocemos! Para comparar no tenemos más que visitar otra página virtual en la gran Red: www.disneymania.org/pinochoi.htm.

En la Web hay además música y videos.

acertaron: la primera es larga y el segundo es breve. Además de esta primera característica, hay un montón más. ¿Se animan a explorarlas?

de la Malasia” de Salgari, y entre muchas más –¿a qué no se imaginan cuál?– nada menos que la historia inverosímil y fabulosa del inmortal perso-



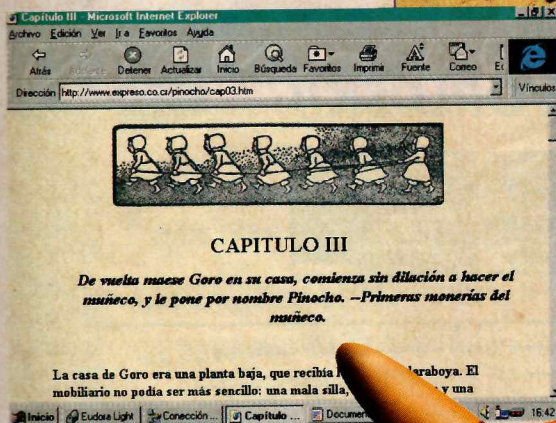
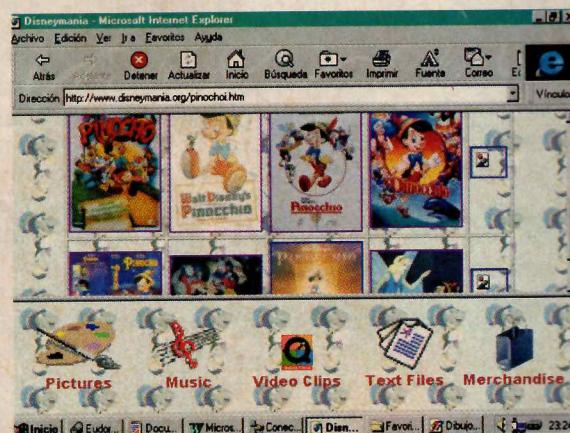
ras de Pinocho



ISTORIA DE UNO DE LOS PERSONAJES MÁS TIERNOS

De este sitio podemos bajar música y video (download) y disfrutar con su particular encanto.

Con **Pinocchio** a la italiana, ¿la historia es la misma? se preguntarán. Sí y no. Por ejemplo, en la novela original, en lugar de la ballena que se traga a **Goro** (alias



Collodi, autor de "Pinocho", logró además de una gran novela, una lección sobre el valor de tener un gran corazón.

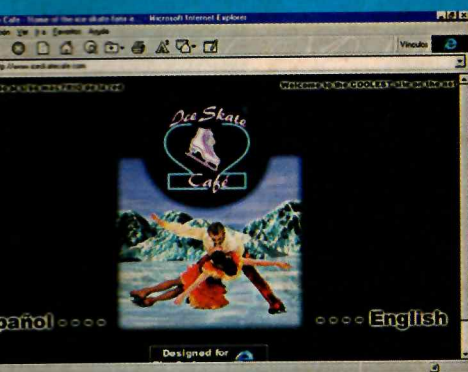
Gepetto), aparece un dragón al que se describe tan grande "como una casa de dos pisos y con una boca tan ancha y profunda que por ella se podría entrar". En otro de los capítulos, ¡son 36!, Pinocho es aterrorizado por una serpiente de piel verde con los ojos de fuego que cruza la cola y la dirige al cielo además de echar humo. Tanta **imaginación** da escalofrío, ¿no?

"Mi papá es un **ídolo**" -le dice Pinocho a Gepetto hacia el final- muy arrepentido de haberlo hecho sufrir con sus muchas desobediencias. Porque, ¿saben?, Pinocho era "cabezadura" no sólo porque era de madera, sino porque quería hacer su voluntad como todos los chicos de su edad. No quería ir a la escuela sino divertirse y, a veces, decía también mentiritas para no delatar sus grandes tropiezos. Aprovechen las vacaciones para leer y disfruten...

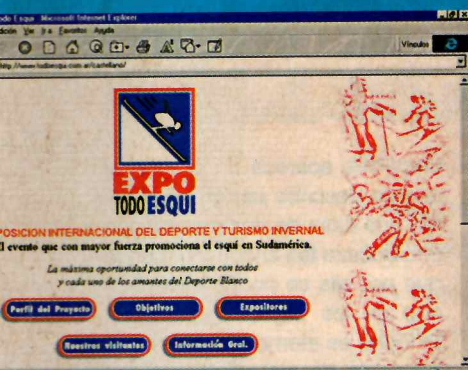
Inés Herrero

CONOCÉ EL ORIGEN
DEL DEPORTE
DE INVIERNO POR
EXCELENCIA: EL ESQUÍ

A los saltos por



www.iceskatecafe.com



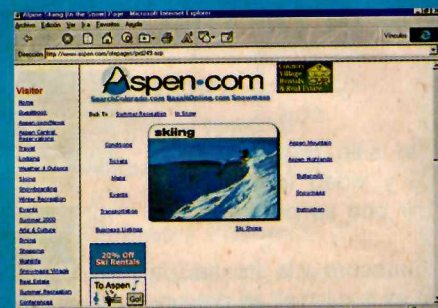
www.todoesqui.com.ar

Deslizarse rápido por la nieve es un placer que ya lleva más de cien años practicándose. Las primeras competencias de esquí se desarrollaron a finales del siglo XIX. En 1910 se creó un comité internacional que regulaba los reglamentos y hacia 1924 nació la Federación Internacional de Esquí. En 1949, la Argentina se asoció y desde entonces participa de sus campeonatos. El esquí cuenta con muchos aspectos divertidos y para empezar, no se puede practicar en todos lados, sino que se necesita un lugar en el que haya nieve. Así, centros como Bariloche o Las Leñas, en la Argentina, se llenan de turistas para las vacaciones de invierno. Además, tenés que usar ropa especial –bien abrigada, con gorro, orejeras y hasta anteojos de sol– y un equipo especial: dos paletas

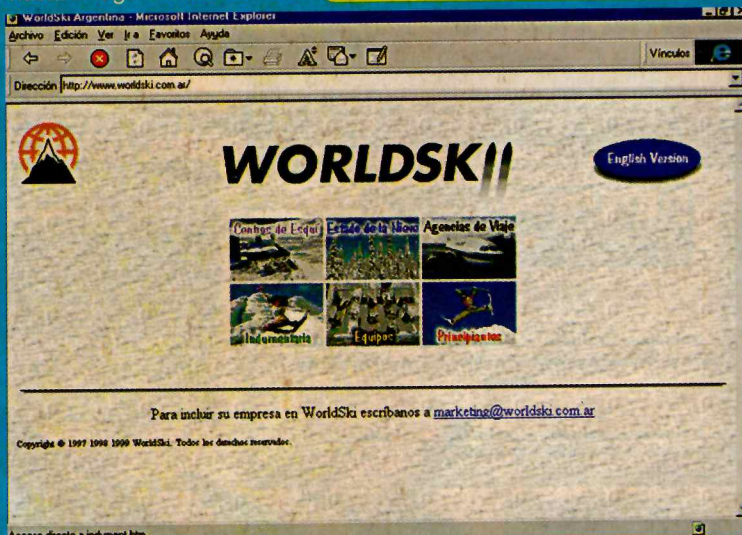
para los pies y dos bastones para intentar frenar justo antes de rebotar contra el piso.

Lo que cuesta, vale

El esquí es un deporte no muy barato: hay que comprar los pasajes en avión hasta el lugar donde se va a



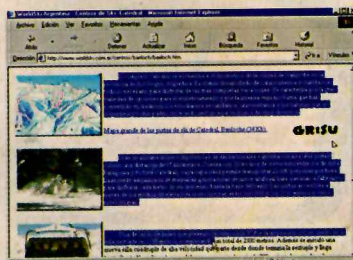
www.aspen.com



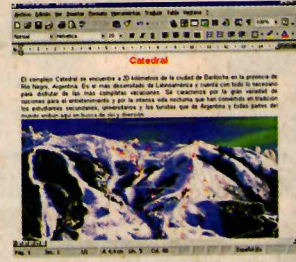
www.worldesqui.com.ar

El ciberinforme

¿Ya decidieron dónde ir? Cuando todo esté listo, sorprendé a la familia con folletos y guías de viaje hechos en Word. Es muy fácil. Buscá un sitio Web con una buena descripción del lugar, marcá el texto con el cursor y copialo en la memoria.

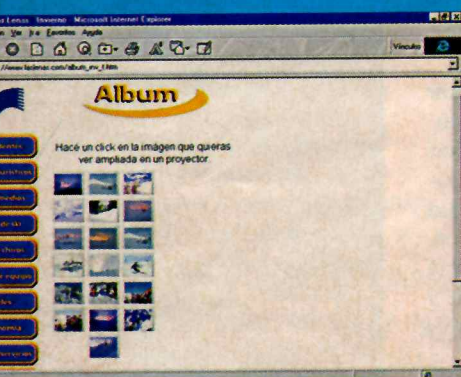


Cerrá el explorador de Internet, abrí Word y con Edición - Pegar pasé el texto al documento. Ponele nombre, grabalo y agregale algunas fotos tomadas de la Web. Eso se hace entrando en el menú Insertar y abriendo la función Imagen - Desde archivo.



FOLLETOS PERSONALES

la nieve



www.laslenas.com



www.bariloche.com.ar

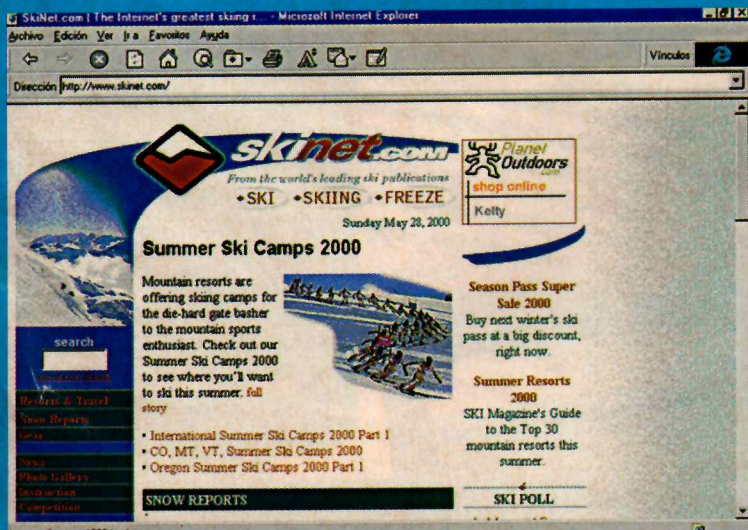
practicar (alrededor de \$130 para Bariloche o Las Leñas desde Capital) o trasladarse en auto o en ómnibus, pagar la habitación del hotel (a partir de \$40 por persona y por noche), alquilar el equipo (unos \$20) y la entrada a la pista (más o menos \$40 los adultos y \$30 los menores, por día).

Como va mucha gente, hay que reservar lugar con anticipación. Por estos días llegan a la Argentina fanáticos del esquí de todas partes del mundo.

Las pistas suelen tener bajadas en la nieve para tirarse como si fuera de un tobogán, pero parados sobre los esquís. Los que practican seguido hacen saltos y figuras. Y como te podrás imaginar, los principiantes apenas si pueden caerse y deslizarse lentamente con la cola pegada al suelo.



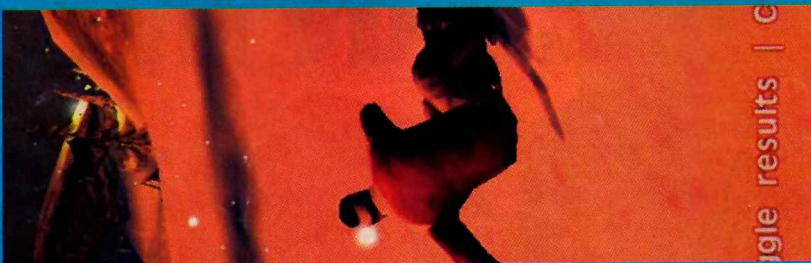
Walter Adrián Duer



www.skynet.com



results | Control



results | Control



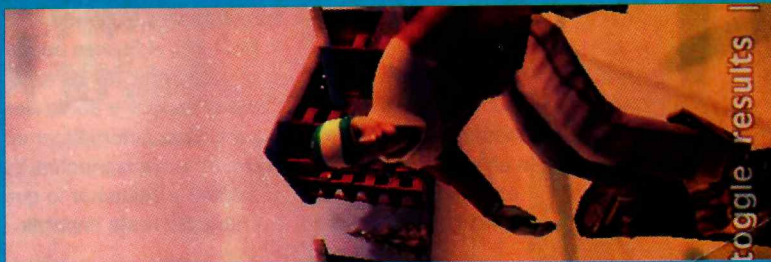
results | Control



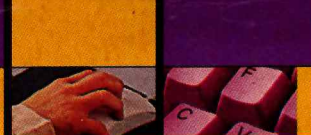
results | Control



results | Control



results | Control



SI SE TRATA
DE TRANSCRIBIR
PARTITURAS,
HE AQUÍ UNA
HERRAMIENTA
MÁS QUE PODÉS
APROVECHAR

Como por arte de magia

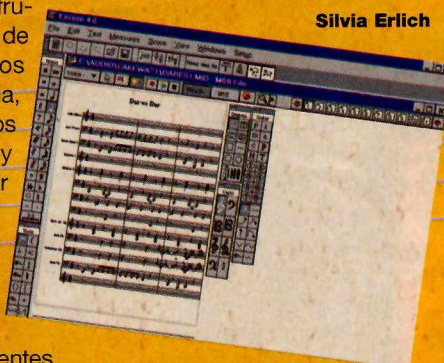


Y si lográs poner-
te muy canchero
en el tema, podés
hasta desarrollar
una verdadera
profesión. Hoy en
día los "copistas"
—así se llama a los
que hacen este
trabajo— disfrutan
también de los
adelantos de la
ciencia, pero en otros

jo de cada nota, definir y colocar
acordes, y lo que es más interesante,
escucharlo. ¡Sí, señor!
Lo "toca", y te va mostrando el lugar
del pentagrama por el que
va pasando. Esto es muy bueno,
porque podés comprobar si la
transcripción está bien hecha y
corregirla.



Silvia Erlich



Con el **Encore** podés escribir
partituras, armar el diseño
de la página... y más.

Programas como **Encore**,
Finale, **Mozart** y otros, te
dan la posibilidad de es-
cribir música en forma prolija y
como un verdadero experto.
Así como vos preferís, segura-
mente, "pasar por la compu" an-
tes de presentar un trabajo para
el cole, por ejemplo, cuando de
partituras se trata, es bueno que
sean claras y precisas para faci-
litar la lectura y por ende, tam-
bién la ejecución instrumental.

tiempos esta tarea era muy
compleja y la podían realizar
sólo unos pocos.
Este programa funciona, en
cierta forma, como un **pro-
cesador de textos** del
tipo de los que ya cono-
cés. Te muestra las diferentes
herramientas y podés ir eligien-
do cada una a medida que las
necesitás, simplemente hacien-
do clic sobre ellas con el **mouse**.
Se pueden escribir **partituras**
para una o más voces, diseñar
y modificar la cantidad de **com-
pases** que querés en cada pen-
tagrama, incluir las **letras** deba-

¿qué es...

... .enc?

Es el formato en el que se guar-
dan los archivos en el **Encore**.
Este programa también te permi-
te abrir y salvar archivos como
.mid.

...staff sheet?

Es como un listado de las voces
y/o instrumentos que estás utili-
zando en la partitura. Podés
transcribir partes para uno o más
instrumentos y asignarle a cada
pentagrama el que vos quieras,
para reconocerlo.

...score?

Este menú tiene que ver con las
medidas y cómo querés que se
presente tu "parte". Podés definir
cantidad de pentagramas por
hoja, de compases para cada
pentagrama, etc.

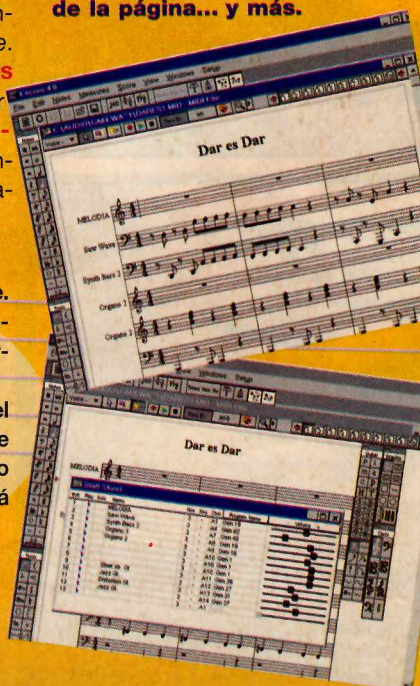
...Lyrics?

Es la traducción de "Letras".
Debajo de cada nota se pueden
transcribir las partes que se
"cantan" e incluirlas sílaba por sí-
laba.

¿Y si no sabés escribir música?

● Siempre se puede aprender, y
ésta puede ser también una for-
ma. Pero podés hacer al revés, es
decir, tocar y que tu compu lo es-
criba. ¿Magia? No, pero casi.
Tocás y grabás lo que querés
transcribir en un programa de se-
cuencias u otro que te permita
trabajar con "midis". Luego guar-

dás el trabajo, como siempre.
Pero esta vez, eligiendo el for-
mato MIDI. Así, el **Encore** puede leer-
lo e "interpretar" tu obra.
Cerrá el archivo y abrílo desde el
Encore. Casi automáticamente te
mostrará la transcripción. Y luego
de revisar y escuchar lo que está
escrito, sólo resta **imprimir**.



La precisa

● Para llegar con facilidad a las
distintas herramientas, es bueno
saber cómo acceder a los menús
apropiados y conocer algunos
términos técnicos, que segura-
mente vas a encontrar en inglés.
En principio, verás el menú prin-
cipal, que con iconos te enseña las
herramientas básicas. Si querés
utilizar las más complejas, des-
plegás el menú **Windows** y luego
hacés clic en **Palette**.
Allí se encuentran los instrumen-
tos para acceder a distintos tipos
de **figuras**, **claves**, **letras** y **sí-
mbolos expresivos**.

New

Reply

Reply All

Forward

De: BillikenCompu

A: Vos

Asunto: No te pierdas la oportunidad
de escribir en tu revista.

A vos que sos fanático de la compu, que le enseñás a todos en tu casa, que conocés los programas de memoria y que te interesa escribir, te estamos buscando. Queremos que nos mandes notas que puedan ser de interés para nuestros lectores. ¿Los temas? Los que nos copan a todos: computación, tecnología, Internet, juegos, música en la red, etc. Experiencias, anécdotas, historias locas, cosas de las que te enteraste y quieras compartir. Con o sin fotos, no importa. Para vos es una oportunidad única de participar en este nuevo espacio que te ofrece tu revista. Si querés más información ponete hoy mismo en contacto con nosotros.

Escribinos a: billikencompu@atlantida.com.ar

Billiken
COMPU

Se instala en tu cabeza



¿No eran para hablar?

CELULARES CON E-MAILS Y JUEGOS

Primero fueron una curiosidad, luego un rumor y desde el año pasado una realidad técnica. Los teléfonos celulares preparados para recibir **mensajes de e-mail** y conectarse a servicios especiales de **Internet** pronto estarán en las manos de muchos usuarios de nuestro país. La recepción de correo electrónico fue el primer paso. Luego se agregaron contenidos tipo Web, pero fue necesario emplear modelos especiales de teléfonos, con visores más grandes. Entre las posibilidades está la de "navegar" sitios de Internet especialmente preparados para ellos, que utilizan archivos **WAP**. Este sistema, desarrollado para facilitar la comunicación desde los teléfonos portátiles, tiene contenidos proyectados para los que necesitan **información de**



Juegos: antes de cargarlos en el teléfono podés probarlos en la Web.

último momento, como las cotizaciones de acciones y programación de cines. Pero como los diseñadores de estos servicios saben que los usuarios también quieren entretenimiento, comenzaron por proyectar juegos que se "bajan" a los celulares y se controlan con algunos de los botones del teclado numérico. Los gráficos son muy simples, por ahora, pero ya aparecerá el **Tomb Raider Celular**, seguramente.

MÁS DE MIL
CANCIONES,
LISTAS PARA
LLEVAR
DE PASEO

Horas de música en el bolsillo

El walkman y sus cassetes fueron los precursores, luego el **reproductor de MP3** de una hora o dos, según el modelo. Ahora se anuncia un súper reproductor MP3, que puede acumular **ochenta y una horas** (más de tres días) de grabación con ese sistema de compresión de audio. Comenzó como un proyecto de investigación de la empresa Compaq y usa un pro-

cesador digital de señal de Motorola, una memoria RAM y tiene un disco rígido de 4 "gigas" pero de **9 milímetros** de espesor. Según sus fabricantes en este equipo puede grabarse el contenido de unos **cien CD** de música. El **Personal Juke Box** (así se lo presentó en Estados Unidos) recibe la información desde una compu a través de un cable tipo **USB** y la graba en su disco. Por

medio de un visor **LCD** (parecido al de los celulares) se puede revisar la colección grabada. Hablando de discos rígidos, este equipo tiene uno especialmente adaptado para los que escuchan música mientras pasean. Para que el disco no se arruine, gira solamente unos diez segundos cada diez minutos, lo suficiente para cargar de música la



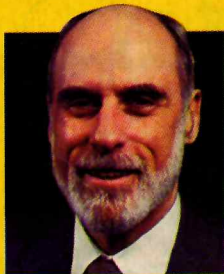
memoria del equipo. El procesador la descomprime y la pasa al amplificador de auriculares. El resto del tiempo los cabezales del disco están apoyados y descansando, a salvo de aeróbicos y bailarines.

DICCIO-ENTER

NO PODÉS DESCONOCER
ESTOS SIGNIFICADOS

internet

Attachment: Uno de los significados del verbo inglés *to attach* es agregar. Un attachment es un agregado a un email, y muchos programas de correo electrónico ofrecen la posibilidad de transmitir archivos de sonido, imágenes o documentos junto con el texto del mensaje. ¡No los hagas muy grandes!

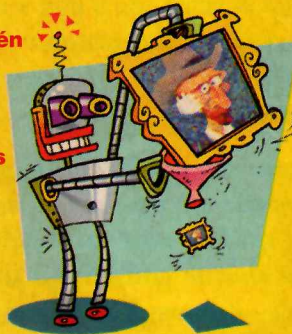
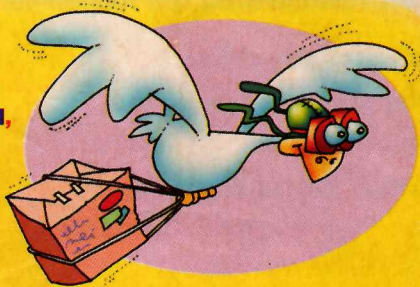


Vinton Cerf: Este es uno de los "padres de la Internet". Estuvo entre los primeros especialistas en informática que diseñaron en 1969 varios programas para comunicar computadoras, muchas computadoras, en grandes redes. Es el co-autor del protocolo TCP/IP (en 1974), un grupo de órdenes que las máquinas pueden comprender aunque sean de distintos fabricantes. También fundó la Internet Society.

JPEG: Estas cuatro iniciales forman la sigla de Joint Photographic Experts Group, más o menos "grupo conjunto de expertos en fotografía". Estas personas diseñaron un sistema para armar archivos de imágenes comprimidas. Por medio de un programa se elimina parte de la información de la imagen, para que ocupe menos kilobytes.



Server: La traducción aproximada es servidor y así se llama a la computadora que, con una gran capacidad de cálculo y mucho espacio de RAM y de disco rígido, es la encargada de pasar los datos a las demás en una red. Su precio es bastante mayor que una PC común y ocupan más espacio que la compu de tu casa.

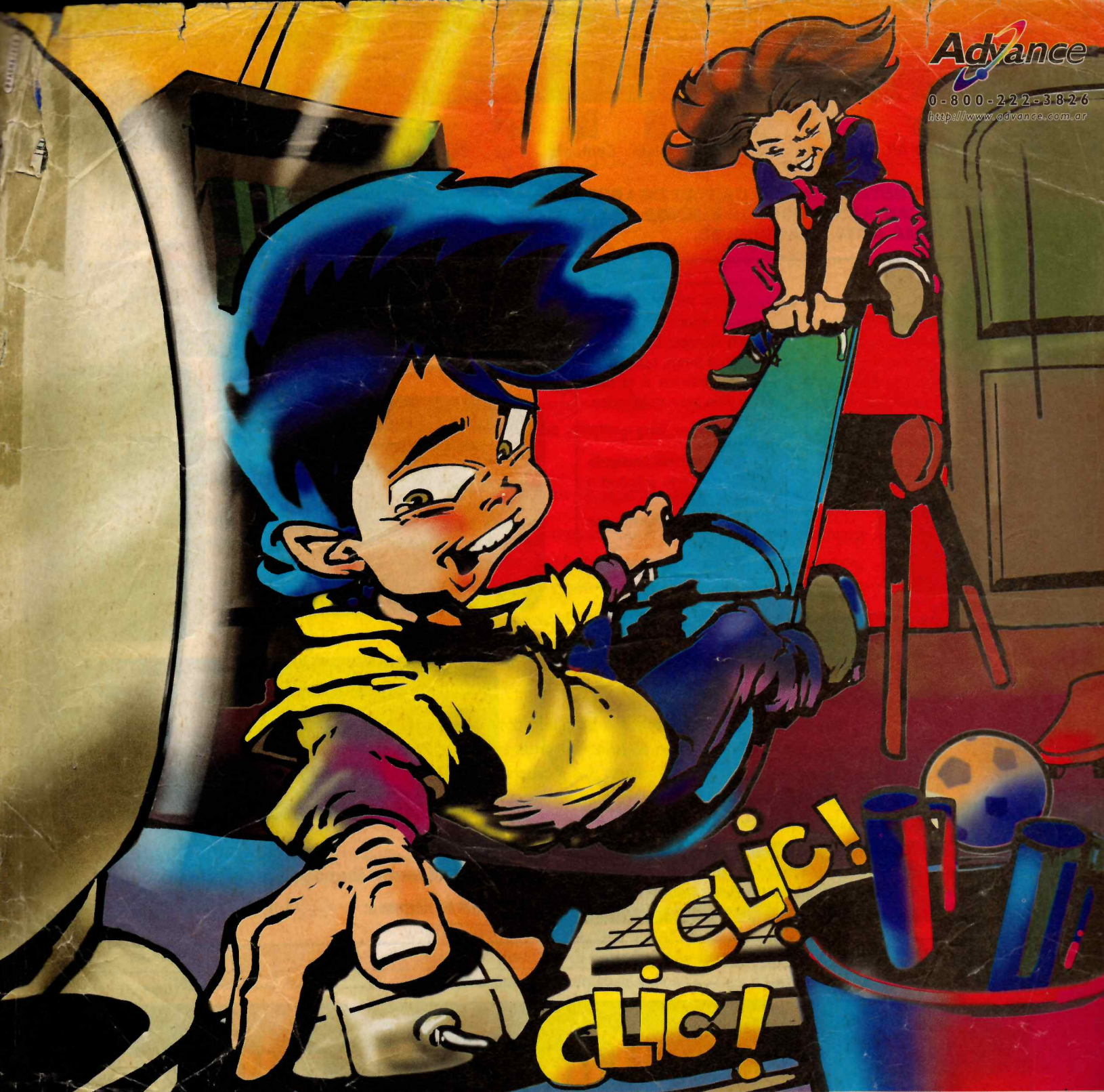


01
02
03



Advance

0-800-222-3826
<http://www.advance.com.ar>



Con InfoVía Plus navegás por Internet tan rápido, que no tenés tiempo para otra cosa.

InfoVía Plus es máxima velocidad en Internet. Además te da acceso desde cualquier lugar del país, promoción 0-610, Servicio al Cliente las 24 horas y muchos abonos especiales para que vos elijas. Anotá: * **Conexiones de 6, 10, 15 ó 25 horas mensuales**, de acuerdo a cuánto tiempo lo vas a usar. * **Conexión Plana**, si te gusta navegar todo el tiempo. * **Conexión Noche**, para conectarte cuando todos duermen. * **Conexión Cero**, o sea, pagás lo que usás. * **Conexión Plana Anual**, un solo pago para que te ahorres unos pesos. **Hacé click.** Conectate a InfoVía Plus, el servicio de acceso a Internet de Advance.

Una empresa de

Telefónica



New Reply Reply All Forward Add Contact Delete Contacts Find Send & Receive Preferences

EL BUZÓN ESTÁ LLENO DE CARTAS DE LECTORES QUE BUSCAN HACER AMIGOS NUEVOS. SI TE INTERESA, TOMÁ NOTA Y ESCRIBILES.

Somos **Franco** y **Leila**, vivimos en Soldini, una localidad cercana a Rosario. Les mandamos este e-mail porque nos encanta la revista y los juegos que trae. ¡Sigán regalando más juegos! Un beso, los queremos.

¡Hola! Me llamo **Nicolás**, tengo 7 años y me copa Billiken Compu. Quiero saber cómo tengo que hacer para suscribirme a la rev. Chau y un beso para todos.

Nicolás

Respuesta:
Podés suscribirte enviando un e-mail con tu solicitud a suscripciones@atlantida.com.ar o llamando por teléfono a (011) 4346-0222.

La reví está genial. No me perdí ningún número, ni tampoco lo pienso hacer. Les dejo mi dirección de mail par comunicarme con chicos y chicas con buena onda. Tomen nota: yam_20_ar@tutopia.com o chipoman@email.com
Yamila Taler

Mi nombre es **Camila**, tengo 11 años y me gustaría contactarme con chicos y chicas de mi país así como también de todo el mundo. Me gusta la música, la poesía y por sobre todo, tener contacto con gente de mi edad. Prometo responder a todas las cartas que reciba. Un beso para todos. Espero mensajes. Esta es mi dirección: cam_i_regi@ciudad.com.ar

Hola Billiken Compu: Mi nombre es **Claudio Barrientos** y aprovecho esta oportunidad para saludarlos. Tengo 10 años y estoy en 5to. grado. Hace muy poco que tengo Internet y este es el primer e-mail que envío. Desde ahora los visitaré siempre en su página Web. ¡Chau! Hasta pronto.

¡Hola! Les quiero decir que la revista está re buena. Me gustan mucho todas las secciones, especialmente los cursos de Microsoft Word 2000 porque aprendo muchísimo. Les dejo mis saludos.
Ezequiel Novarino

¡Hola! Soy **Juliana Punte**, tengo 15 años y les mando esta carta para decirles que me encantan los juegos y las revistas. Apenas sale Billiken Compu corro a comprármela. Les cuento que me encanta cartearme con chicos y chicas si son más o menos de mi edad, mejor. Por favor, publiquen mi carta así podré tener nuevos amigos. Mi dirección: Moreno 1104, San Andrés de Giles (6720), Pcia. de Buenos Aires.

¿Te perdiste algún número atrasado de **Billiken Compu**?
Pedilo llamando al Tel. (011) 4331-4591 al 99, Int. 1357 los martes de 14 a 17 horas.

Pedile permiso a tus padres para dar a conocer tu e-mail o dirección postal, así la publicaremos con tu carta para conectarte con nuevos amigos.

Además de nuestras direcciones de e-mail, que están abajo, podés escribirnos a: **Azopardo 565, (1307), Capital.**

117 message(s), 117 displayed

¡Cuenten los minutos!

El próximo número de **Billiken Compu** saldrá el día **7 de agosto**. Estén muy atentos... se quedarán muy sorprendidos, porque siguen las emociones de la mano de los juegos, ¡no lo van a poder creer! Y además, van a poder conocer más secretos de las súper compus, las innovaciones del Taller de Lucas, los sites más "copados" y mucho más...

Esperamos tus comentarios, consultas, trucos y pedidos en nuestras dos direcciones de correo electrónico: para juegos y trucos, suplegames@atlantida.com.ar y para todo lo demás, billikencompu@atlantida.com.ar ¡y seguimos conectados!

